



aktueller software markt

ASM-EXTRA Nr.2
DM 14,80
sfr 14,80 / ÖS120

EXTRA

SSI-SPECIAL

DIE KRYNN-SAGA

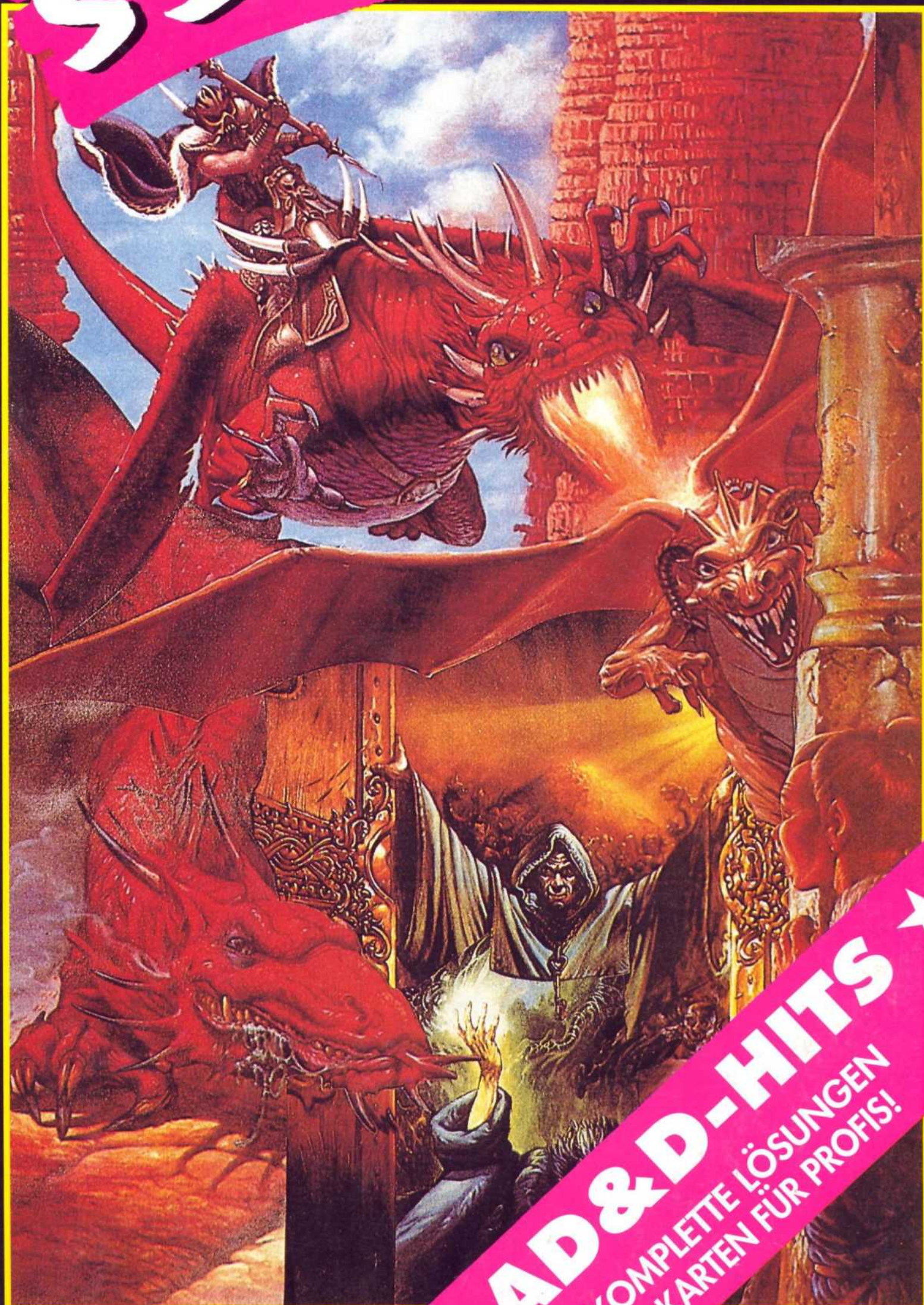
- Dark Queen ...
- Death Knights ...
- Champions ...
- ... of Krynn

AD&D

- Pools of Darkness
- Secret of the Silver Blades
- Curse of the Azure Bonds
- Pool of Radiance

GRENZGÄNGER

- Treasures of the Savage Frontier
- Gateway to the Savage Frontier



★ AD&D-HITS ★
KOMPLETTE LÖSUNGEN
& KARTEN FÜR PROFIS!

SEIT 4. SEPTEMBER AM KIOSK...

DAS ARK TUS SPECIAL



Mit:
ULTIMA 7
DARKSEED
L.G.O.P.2
ULTIMA UNDERWORLD
INDIANA JONES 4
ELVIRA 2
DEADLINE

UND SPECIAL!
ALLES ÜBER ROLLENSPIELE!

... AUCH IM ABO ERHÄLTlich!

ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!

Die nerven, die Orks!

Ganz besonders, wenn man schon zum x-ten Male versucht, die Bastion der fiesen Grünlinge, die obendrein von einigen noch gemeineren Zauberern unterstützt werden, zu erstürmen.

Die fiesen Horden hör'n nicht auf zu morden!

Wenn Ihr denkt, wir hier in der Redaktion seien gefeit gegen solche Frusterlebnisse, täuscht Ihr Euch. Mehr als einmal flogen wegen eben jener Orks schwere Gegenstände, von wüsten Wutanfällen angetrieben, durch die heiligen Hallen der Redaktion.

Doch immer wenn man glaubt es geht nicht mehr, kommt von irgendwo ein Lichtlein her - und über die Monate und Jahre gelang es tatsächlich, Dungeons & Dragons zu zähmen, sprich, die Games bis zur Neige durchzuspielen. Daß wir nun alle frustgeplagten Ork-Jäger an unserem Wissen teilhaben lassen, ist Ehrensache.

Jetzt könnt Ihr entweder gleich auf den Spuren der von uns vorausgeschickten Erkundungstrupps wandeln und den von ihnen eruierten Lösungswegen folgen, oder immer nur dann nachschauen, wenn die eigenen Untersuchungen zu keinem Ergebnis führen. Obendrein gibt es noch viele Tips betreffs der Unmengen an Waffen und Gegenständen, die Euch im Verlauf der Games unterkommen werden. Vieles ist magisch, einiges unnütz und manches verflucht.

Karten und Lösungen für abenteuerliche Verlieserkundungen sind ein Ding, und mit echten Orks Handel anfangen sozusagen 'the real thing'. Auch wenn die Monster nur verkleidete Menschen, die Burg rundum nur eine Ruine und die Schwerter latexüberzogenes Sperrholz sind, hat so ein echtes Spiel seine eigene Atmosphäre.

Tatsächlich gibt es soetwas wie Live-Rollenspiele, und wir waren für Euch vor Ort. In unserer Reportage über die Dracons, die das Team der Drachenschmiede veranstaltet, könnt Ihr Näheres nachlesen.

Ansonsten, viel Spaß beim Schmökern und Monster vertrimmen wünschen Euch die Redaktions-Barbaren



◀ Michael Anton

Heinrich Stiller ▶





Special Thanx

Ein besonderer Dank der Redaktion geht an unseren freien Mitarbeiter Hans Jürgen Waldow, ohne dessen Tatendrang dieses Heft nicht möglich gewesen wäre: Während normale Urlauber auf den Philippinen nichts besseres zu tun hatten als in irgendwelchen lauschigen Meeresbuchten Fische zu ärgern, saß er an seinem Laptop, prügelte sich mit Monstern herum und versorgte uns und die Leser mit hervorragenden Texten und Karten.

Dafür nochmals ein herzliches Dankeschön!



RUBRIKEN

EDITORIAL	3
IMPRESSUM	5
BESTELLKARTE	154

REPORTAGE: ROLLENSPIEL LIVE

ORK-ANGRIFF IM LAND DER HESSEN 94



DER 'POOLS-ZYKLUS'

POOL OF RADIANCE 6

CURSE OF THE AZURE BONDS 28

SECRET OF THE SILVER BLADES 46

POOLS OF DARKNESS 61



GRENZGÄNGER

TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER 78

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER 98



DIE KRYNN-SAGA

CHAMPIONS OF KRYNN 113

DEATH KNIGHTS OF KRYNN 125

DARK QUEEN OF KRYNN 137

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Helmuth Schmitz

VERLAGSLEITER

Stefan Ritter

CHEFREDAKTEUR

Matthias Siegl (mats, verantw.)

STELLV. CHEFREDAKTEUR

Ulrich Mühl (Uli)

REDAKTION

Michael Anton (man, Ltg.), Heinrich Stiller (hs, Ltg.), Hans-Joachim Amann (hja), Antje Hink (ah), Marcus Höfer (cus), Martin Klugkist (mkl), Klaus Trafford (kate)

COVER

Annette Braun

LAYOUT

Annette Braun (Ltg.), Michael Anton

FREIE MITARBEITER

Hans Jürgen Waldow

ILLUSTRATIONEN

Stefan Bayer, Heinrich Stiller

ANZEIGENLEITUNG

Britta Fiebig

ANZEIGENVERKAUF

Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2c,
8000 München 82, Tel: (089) 439 10 87,
Fax: (089) 439 10 80

Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David,
Peter Schätzle, Ilona Sehm

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.6,
ab 1. Januar 1992

REPRÄSENTANT IM AUSLAND

GB: Huson European Media, Gerald Rhoades
Brown, 10/11 The Green Business Centre,
The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL,
Phone: GB (0) 784-469900,
Fax: GB (0) 784-469996

ANZEIGENVERWALTUNG

Anja Seiler (Ltg.),
Tel: (05651) 929 915, Fax: (05651) 929 944

PRODUKTION

DMV-Verlag, 3440 Eschwege

REPRODUKTION

DMV-Verlag, 3440 Eschwege,
Repro Team Kassel GmbH, 3500 Kassel

DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG

Druckhaus Dierichs GmbH & Co. KG, 3500 Kassel

VERTRIEB

Verlagsunion Pabel Moewig KG,
6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und
Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Italien

SONDERDRUCK-DIENST

Alle redaktionellen Beiträge dieser Ausgabe
sind auch in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an: Anja Seiler,
Tel.: (05651) 929915, Fax: (05651) 929 944

VERLAG UND REDAKTION

Tronic Verlag GmbH & Co KG, Postfach 870,
3440 Eschwege

Telefon (05651) 929 901
Telefax (Verwaltung) (05651) 929 940
Telefax (Redaktion) (05651) 929 941
Bildschirmtext (BTX) (05651) 929 oder *ASM#

Wiederverwendung des Inhaltes nur mit
schriftlicher Genehmigung des Verlages.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos
kann keine Haftung übernommen werden.

Thyranthraxus, die Erste ...

Wie schon das alte Sprichwort so trefflich sagt: "Wenn einer eine Reise tut, dann kann er viel erzählen". Brechen wir also das Briefgeheimnis und schauen uns an, was ein erfahrener Recke über seine Abenteuer mit dem Thyranthraxus und dem Pool of Radiance zu berichten hat.

**Elfhelm,
Kämpfer und Magier,
Herberge "Krone von Valjevo",
Phlan.**

Lieber Bruder, gern will ich Dir unser glücklich verlaufenes Abenteuer hier in und um Phlan schildern - vielleicht wirst Du Dich uns ja anschließen, wenn wir nach Cormyr reisen und dort einem Hinweis auf einen Drachenhort nachgehen. Einen fähigen Kämpfer/Magier wie Dich können wir sehr gut gebrauchen, besonders wegen Deiner neu erworbenen Heilkunst im Dienste Tyrs. Wie gut, daß wir Halb-Elfen mehrere Fertigkeiten lernen können! Als ich mit meinen Gefährten hier in Phlan eintraf, beherrschte ich lediglich den einfachen **Schlaf**-Zauber - aber auch damit habe ich uns Kobolde, Orks, Goblins und sogar ein paar Eidechsen-Männer von der Rüstung gehalten. Doch ich will nicht vorgreifen.

Von meinen treuen Gefährten hast Du vielleicht schon gehört, wo jetzt unser Abenteuer rund um die Mondsee in allen Tavernen erzählt wird. Viele dieser Geschichten sind maßlos

übertrieben - wir haben Aufträge für den Rat von Phlan erfüllt und uns dabei oft mehr schlecht als recht durchgeschummelt. Mitten in einem Abenteuer bist du viel zu sehr beschäftigt, zu überleben und dabei noch einige Beute zu finden, und die Geschichten der Barden hören sich später an, als wären das ganz andere Leute und ganz andere Ereignisse gewesen. Von den Abenteuern, die nicht mehr zurückkommen, da singt allerdings keiner mehr...

Angeführt hat unsere Gruppe **Beriond**, ein Kämpfer aus Suzail, der Hauptstadt von Cormyr. Oft haben wir starke Monster und überlegene Gegner nur deshalb besiegt, weil er unsere Fähigkeiten taktisch klug eingesetzt hat - unsere Feinde kämpften wild und ungeordnet, wir aber haben auf seinen Rat hin gezielt erst die Magier, dann die Bogenschützen der Gegner beseitigt, dabei sowohl auf unsere Magie als auch auf die Kraft unserer Waffen gesetzt. Auch wir wurden in den Kämpfen viel getroffen - auch das hört man nur selten, wenn von Abenteuern gesungen wird.

Oft haben wir nur durch die Heilkraft unseres Klerikers **Narai** überleben können. Er ist ein Mensch aus dem

Osten der Realms, weit jenseits der Moonsea. Im Kampf schwingt er tapfer seinen Streitkolben und hat so manchen Feind mit einem **Hold Person**-Spruch unschädlich gemacht. Leider sind Oger, Trolle und Riesen gegen diesen Zauber immun, denn die sind dem Menschen zu unähnlich. Narais Gebet **Prayer** und Segen **Bless** vor dem Kampf, manchmal auch mittendrin, stärkte unseren Mut und unsere Waffen.

Unser Freund **Fundin**, ein Zwerg aus der Gegend von Llorkh, ist außer Kämpfer auch ein gewitzter Dieb. Beim Finden von geheimen Türen und Fallen sowie beim Öffnen von Schlössern und Truhen hat er uns ganz hervorragend geholfen. Wäre er nur Dieb, könnte er keine Rüstung und keinen Schild tragen - durch seine zweifachen Fertigkeiten jedoch kann er sogar **Plate Mail** benutzen und mit einem Langbogen umgehen. Oft haben wir Schulter an Schulter aus der zweiten Reihe heraus mit unseren Pfeilen einzelne starke Gegner niedergeworfen!

Der dritte im Bunde dabei war **Parvus**, ein Halbelf aus dem Süden von Shadowdale. Er ist wie Du Kämpfer, Magier und auch Kleriker, hat zwar diese Fähigkeiten langsamer vervollkommen als wir anderen, aber ganz



besonders zu Beginn unseres Abenteuers oft entscheidend mitgewirkt, uns Anfänger rasch wieder "auf die Beine" zu bringen. Narai allein wäre damit wohl überfordert gewesen! Da Parvus als Kämpfer auch Rüstung tragen und mit Pfeil und Bogen umgehen kann, ist er uns ein wertvoller Gefährte gewesen. Jetzt will er wegen einer Wallfahrt nach Waterdeep, und Du könntest seinen Platz übernehmen.

Wir drei Kämpfer haben meist **Merlin** aus Mirabar, unseren Magier, in die Mitte genommen. Bevor er seine magischen Armschienen **Bracers AC3** und sogar einen Schutzring für drei Rüstungsklassen fand, war er gegen feindliche Angriffe recht wenig geschützt. Dafür hat er seine Kenntnisse im Lauf des Abenteuers rascher vervollkommenet, er konnte bereits mit einem **Feuerball** umgehen, als ich gerade die **Stinkwolke** gemeistert hatte. Mit seinem **Quarterstaff** hat er auch gelegentlich einen Kobold oder Ork überrascht, wenn so ein Gegner an uns Kämpfern vorbeikam und sich auf ein leichtes Opfer stürzen wollte. Ohne Merlins Schnelligkeits-Zauber **Haste** vor dem abschließenden Kampf mit Thyranthraxus hätte das Ergebnis wohl anders ausgesehen, doch ich will nicht vorgreifen.

In Phlan haben sich uns einige Söldner angeschlossen, in der **Duelling and Hiring Hall** haben wir zwei starke Kämpfer angeworben. Im Kampf übernahmen die dann vorn die Eckpositionen, im Zentrum dazwischen Narai und Beriond, und schließlich wir Bogenschützen hinten, mit Merlin in der Mitte.

Eine Weile lang hat uns auch **Dirten**, ein Gnomkleriker von Tyr, geholfen, den großen Tempel von Il-Matter wieder zurückzuerobern. Dirtan war uns vom Bischof Braccio empfohlen worden.

(Anmerkung: wenn man die NPCs speichern will: umbenennen! Byte 1 des Datensatzes CHRDATA3.SAV ist 4, die Länge des Namens auf 5 setzen und Byte 6 auf 49 oder 50 (Hex 31/32). Dann hat man HERO1 oder HERO2, vorausgesetzt, man hat diesen Charakter als dritten im Spiel A gespeichert!)

Nach Ankunft in Phlan haben wir Waffen und Rüstungen gekauft - weil Narai und Beriond in vorderster Reihe stehen würden, erhielten beide **Banded Mail** und einen Schild, Beriond ein Langschwert, Narai einen Streitkolben **Mace**. Wir hatten unsere Münzen zusammengelegt, daher reichte es für uns andere zu einem Bogen, Kurzschertern, Schild und **Scale Mail**, dazu natürlich noch Pfeile. Merlin kaufte einige Wurf Pfeile **Darts** und wir hatten genau noch ein Platinstück, um in einer Herberge Phlans zu rasten und dort unsere Magie einzustudieren.

Wir mischen die Slums auf

Am Morgen holten wir uns im Rathaus den Auftrag, die Slums im Westen von Phlan von Monstern zu befreien. Das Rathaus und alle Läden Phlans sind von 0 Uhr bis 14 Uhr geöffnet - Trainingshalle, Herberge, Tempel und Tavernen durchgehend. Gleich nach Betreten der Slums bot sich ein Durchgang an, um Gruppen herumziehender Monster aus einer guten Position heraus zu stellen. Dort hat Narai seinen Segen gesprochen und wir haben die Gegner abgewartet.

Anmerkung: Nach **Bless** den Suchmodus **Search** starten und nach vorn bei (1) gegen die Wand laufen! Es vergeht keine Zeit, die Wirkung des Spruches bleibt bestehen, aber Monster kommen!

Leider konnten wir Neulinge die Wirkung unserer **Sleep**-Spells zuerst nicht genau eingrenzen - zweimal sind deshalb auch unsere "Helden" erfaßt worden und wurden von den Gegnern niedergeschlagen! Die beiden haben uns, nach dem Kampf geheilt, dann verlassen - und wir haben erst viel später gemerkt, daß Fundin ihnen ihre **Plate Mail+1** und ein sehr gutes Zweihandschwert gestohlen hatte, während sie bewußtlos waren! Die Rüstungen haben wir selbst einsetzen können und die Schwerter verkauft, um unser Training zu bezahlen - aber ehrenvoll ist das nicht gewesen. Deshalb haben wir später im Tempel von Tyr eine Spende für diese Krieger hinterlassen, weil wir sie nicht wieder trafen.

Verschiedene Schätze haben wir in den **Slums** gefunden - besonders nützlich die **Short Bows+1** und die **Arrows+1**, die wir glücklicherweise für ganz schwere Gegner später aufgehoben haben! Außerdem magisch verstärkte Armschienen für Merlin und ein **Shield+1** für Narai. Bei einer Ork-Gruppe erbeuteten wir mehrere **Breitschwerter+1** und einen **Flail+1**, den wir Narai gaben - er als Kleriker Tyr zieht Waffen ohne Schneide vor.

Eine Wahrsagerin prophezeite uns, daß wir Freunde dort finden würden, wo wir Feinde vermuteten, und umgekehrt. Ich habe das nicht recht geglaubt, aber jetzt sehe ich ein, daß sie uns einen guten Rat gegeben hat. Wir trafen auch einen alten Magier, dem wir aus den verwinkelten Gängen der **Seiler-Gilde** im Süden einen Verjüngungstrank besorgten; er hat uns reichlich belohnt.

Bei großen Gruppen von Kobolden, Orks und Goblins haben sich gerade die einfachen **Schlaf**-Zauber sehr wirksam gezeigt, aber das weißt Du ja selber - schlafende Orks beißen nicht und stehen noch dazu den eigenen Kumpanen im Wege. Die schwersten Gegner in den Slums waren aber vier Trolle und zwei Menschenfresser, sie hatten sich in den Gängen der Gilde versteckt. Wirklich schlimme Monster. Bei ihnen fanden wir gute Armschienen **Bracers AC6**, einen **Schutzring+1** und einen **Heiltrank**, den wir nach diesem Kampf auch gut gebrauchen konnten.



Wir holten uns beim Rat von Phlan unsere Prämie für die Säuberung der Slums, vervollständigten unser Training und nahmen ein Boot nach Sokol Keep. Im Gebüsch vor dem Tor dort entdeckten wir die Überreste eines Mannes, bei dem wir einen Zettel mit Worten fanden, die wir erst für bedeutungslos hielten. Dabei hätte das Wort **Shestni** uns mehrere Gefechte mit Untoten in dieser alten Festung erspart.

Orks in Sokol Keep

Im Zentrum von Sokol Keep erwartete uns eine große Gruppe von Orks und Hobgoblins! Merlin hat die Ork-Bogenschützen mit einem Schlafzauber ausgeschaltet, und wir haben uns darauf konzentriert, mit unserer Magie zwei Durchgänge zu sperren, damit sich nicht die ganze Meute auf uns stürzen konnte. Danach konnten unsere zwei **Heroes**, Narai und Beriond, die restlichen Feinde stoppen, und wir schossen mit Pfeilen aus der zweiten Reihe. Trotzdem noch ein langer, schwerer Kampf.

Im Tempel dahinter trafen wir auf eine geisterhafte Erscheinung -Tymora sei Dank, hat doch Narai das Wort **Lux** als Kennwort verwendet! Darauf gab sich das **Spectre** als Geist von **Ferran Martinez** zu erkennen, dem sagenhaften letzten Verteidiger von Sokol Keep. Er nannte uns das Passwort **Samosud**, um an den untoten Wachen vorbei aus der Festung zu kommen und wies auf ein Versteck von magischen Waffen im Nordosten des alten Gemäuers hin. Wir haben da unter anderem einen sehr guten Streitkolben **Mace+2** für Narai und einen **Schild+1** für Beriond gefunden.

Nach unserer Eroberung von Sokol Keep wurden in Phlan auch wieder Schiffspassagen zu anderen Orten angeboten. Dann haben wir uns von den **Slums** nach Westen gewandt, in das Gebiet um **Kutos Brunnen**. Dort sind uns fast an jeder Ecke große Gruppen von Kobolden, Eidechsen-Männern und sogar von Gnolls begegnet. Zum Glück sind Gnolls, die aussehen wie

riesige Goblins, recht unbeweglich. Wir haben oft die Vordersten mit einem simplen Schlafzauber gestoppt und die dahinter mit Pfeilen erledigt.

Kutos Brunnen selbst barg eine große Überraschung: Nachdem zwei Gruppen von Kobolden aus dem Schacht geklettert waren, haben wir ihn uns angesehen und entdeckt, daß er zu einem unterirdischen Gangsystem führte! Dort konnten wir **Norris** den Grauen, einen Räuberhauptmann, stellen. Seine Bande von Kobolden und Eidechsen-Männern war für uns aber kein schwerer Gegner mehr - mit unserer Magie und unseren Waffen haben wir sie recht schnell besiegt. Norris selbst trug ein **Long Sword+1**, mit dem Beriond von da an gut gekämpft hat. Im Nordosten des Gewölbes fanden wir sogar den Schatz dieser Bande.

Als wir mit der Nachricht vom Ende der Räuber zum Rat von Phlan wollten, ist uns ein Mißgeschick passiert: Wir sind im Rathaus mit einer Gruppe übereifriger Stadtwachen zusammengestoßen! Tymora sei Dank, hatten wir uns jedoch in der Herberge wieder erholt und ganz besonders unsere Magie wieder aufgefrischt. Ein schwerer Kampf - doch mit Tyrs und Tymoras Hilfe haben wir ihn gewonnen. Die Wachsoldaten verfügten über außerordentlich gute Waffen - wir haben drei **Wands of Magic Missiles**, einige **Plate Mail+2** sowie **Rings of Protection+3** und **Two Hand Swords+2** erbeutet.

Auch in diesem Kampf war unsere gute Strategie entscheidend - die fünf **Fighter Level 8** hätten uns in Stücke gehauen, wenn sie an uns herangekommen wären, aber wir haben die vorderen Gegner mit **Sleep** und **Stinking Cloud** gestoppt und die starken Krieger mit **Halte**-Zaubern von Narai und Parvus ausgeschaltet.

Danach wollten uns die Läden und Herbergen in Phlan erst nicht mehr öffnen - zum Glück konnten wir im Rathaus von unserem Sieg über die Räuber berichten und die Bürger Phlans von unseren guten Absichten überzeugen.

*Anmerkung: Die Wachen geben ca. 4500 Experience-Punkte und TOLLE Waffen, aber man sollte sich stets nur VOR einer Erfolgsmeldung mit ihnen anlegen! Vor dem Kampf **Bless**, ggf. **Prayer** nicht vergessen. Und natürlich vorherspeichern...*

Anpassung ist alles

Für den nächsten Auftrag sollten wir die Versteigerung eines magischen Objekts in Podol Plaza beobachten. Wir haben uns beim Betreten dieser von Monstern überlaufenen Gegend selber als Monster verkleidet, um nicht dauernd kämpfen zu müssen und zu sehr aufzufallen. An der Tür zur Taverne **The Pitt** stießen wir mit einem Buccaneer zusammen - Beriond hat ihn im Duell besiegt, wir erbeuteten ein **Long Sword+1** und ein **Chain Mail+1**. In der Taverne gerieten wir nochmal in ein Handgemenge mit Monstern, dabei war auch ein zweiter Pirat.

Während wir die Häuser am Rand der Podol Plaza absuchten, fanden wir im Südosten eine magisch verschlossene Tür - Merlin brach sie mit einem **Knock**-Zauber auf, dahinter lag ein geheimer Tempel von Il-Mater! Wir haben uns dort auf einen weiteren Kampf vorbereitet.

Die Versteigerung des magischen Objektes, wohl eines **Wand of Lightning**, konnten wir im Zentrum der Plaza beobachten, wir haben frech mitgeboten - da hat ein fremder Magier die Veranstaltung mit einer dunklen Wolke gestoppt und wahrscheinlich das Objekt gestohlen. Wir jedenfalls mußten uns gegen einen Haufen Orks den Weg zurück freikämpfen.

Alte Schriften

Als wir wieder in Phlan waren, bot uns einer der Stadträte, **Porphyrus Cadorna**, an, im ehemaligen Gebiet seiner Familie Cadorna Textile House

nach einem Schatz zu suchen. Wir haben aber zunächst die Ruinen von **Mandors** Bibliothek im Süden von Kutos Brunnen untersucht, denn der Rat von Phlan hatte eine Belohnung für alte Dokumente über die Stadt ausgesetzt. Merlin öffnete uns die Bibliothek mit seiner Magie. Wir haben gleich im ersten Raum mit Büchern ein eigenartiges Reptil angetroffen und konnten es erschlagen, bevor es seinen Blick gegen uns einsetzen konnte! Fundin erkannte es als einen **Basilisken**, wie man ihn rings um die Moonsea schon lange nicht mehr gesehen hatte, Tyr und Tymora sei Dank dafür!

Im Lager des Monsters fanden wir einen magischen Umhang, der fortan Merlins Rüstung verstärken half, und einige Zaubersprüche. In den Hallen für **Geschichte** und **Philosophie** konnten wir nach einiger Suche ein paar interessante Werke und im Süden der Bücherei noch ein altes **Manual** über Konditionstraining finden.

Während der Rast vor dem Verlassen der Bibliothek hatte Narai eine ungute Vorahnung, daher haben wir uns auf einen Kampf vorbereitet - und richtig, der Geist Mandors griff uns an! Gegen nichtmagische Waffen, sogar silberne Pfeile, sind **Spectres** völlig unempfindlich, aber Parvus und ich hatten noch die **Arrows+1**, und Beriond streckte das Gespenst mit seinem **Two Hand Sword+3** gegen **Untote** nieder. Dieses Schwert hatte man uns gegeben, um es gegen die Untoten vom Friedhof **Valhigen** einzusetzen - aber auch hier leistete es treffliche Dienste!

Wir haben darauf in Phlan das **Manual** für 25000 Goldstücke verkauft und einen **Fine Composite Long Bow** gekauft, eine wundervolle Waffe aus dem Silber-Laden im Süden.

Cadorna, here we come

Nachdem wir in der Trainingshalle unsere Fertigkeiten verbessert hatten, drangen wir ins alte Cadorna-Gebiet ein - wir benutzten dabei die inzwischen sichere Bibliothek, um Wunden zu heilen und unsere Magie wieder

aufzufrischen. Ganz in der Nähe des südöstlichen Zugangs steckte hinter einer Geheimtür der Anführer der Hobgoblins, die dieses Gebiet besetzt hatten. Nach dem Kampf fanden wir eine Truhe, die das Siegel der Familie Cadorna trug. Wir hätten sie aufbrechen können, aber davon riet ausgerechnet Fundin, unser Dieb, ab - er hatte damit andere Pläne.

Im Kampf von Haus zu Haus vertrieben wir mehrere Gruppen von Hobgoblins, einmal räumten wir sogar einen üblen Tempel. Einige Gegenstände der Beute dort waren allerdings verflucht, und der Rat von Beriond war schon sehr vernünftig, neue Objekte nicht gleich auszuprobieren, sondern erst in Phlan identifizieren zu lassen.

Mit dem Schlüssel, den der alte Goblin-Priester trug, konnten wir kurz darauf die Ketten eines Dieners von Cadorna öffnen - er schloß sich uns nicht an, da ihm unsere Gruppe zu groß erschien.

Anmerkung: mehr als zwei NPCs sind nicht möglich!

Außerdem flüsterte Fundin mir zu, daß wir diesen Mann nicht dabei haben sollten, um einen **Trick** nicht zu gefährden. Kurz darauf führte uns Fundin dann zu einem Brunnen, stieg hinab - nur ein sehr geschickter Dieb konnte das schaffen - und als er wieder heraufkam, sah die Schatztruhe noch aus wie unversehrt, aber den Inhalt breitete er triumphierend vor uns aus! Ein Meisterdieb tief unten im Gewölbe hatte das Siegel hervorragend gefälscht und dafür die Hälfte des Goldes und der Juwelen behalten.

In diesem nördlichen Teil des alten Textilhauses trieben sich noch einige häßliche Untote herum, besonders gefährlich die **Wights**, aber auch damit wurden wir fertig. Und tatsächlich erkannte Cadorna, zurück in Phlan, die Fälschung des Siegels nicht und belohnte uns sogar noch - ganz wohl war mir nicht dabei, aber wie hätten wir die Objekte wieder in die Truhe packen sollen, ohne das Siegel zu brechen? Die gefundenen **Gauntlets** für Riesen-

Kräfte haben uns sehr geholfen. Parvus, als unser am wenigsten starker Kämpfer, hat sie fortan getragen.

Im Tempel von Tyr

Beim Rat von Phlan haben wir eine Botschaft des Bischofs Braccio erhalten, der von unseren Erfolgen gehört hatte und uns im Tempel von Tyr erwartete.

*Anmerkung: Vorher einen der **Heroes** in der Trainingshalle mit **Remove** zwischenspeichern. Die folgenden Kämpfe sind mit einem hohen NPC-Klerikereinfacher!*

Er stellte uns den Kleriker Dirten vor, der mit uns den alten Tempel von Tyr auf der anderen Seite des Flusses von Monstern befreien sollte.

Wir nahmen ihn gern auf, und er willigte ein, uns vorher noch bei einigen anderen Unternehmungen zu begleiten. Seine Ausrüstung allerdings taugte nicht viel, schien doch Bischof Braccio nicht gerade spendabel zu sein. Daher haben wir Dirten den alten **Flail+1** aus den Slums gegeben, denn Narai trug jetzt ja das **Mace+2**, einen vernünftigen Schild und einen Plattenpanzer, verstärkt durch einen **Schutzring+3**. Damit hat Dirten auch gern in vorderster Reihe gekämpft, Seite an Seite mit seinem Kollegen Narai, während Beriond und Hero2 die Flügel übernahmen.

Wir sind dann zusammen in die alte **Koval-Villa** eingedrungen, die zu einem Hauptquartier einer Diebesbande geworden war. Dirten hatte vorher mehrere Zaubersprüche zum Auffinden von Fallen gelernt, Tyr sei Dank! Immer wieder entdeckte er dadurch hinterhältige Mechanismen an Türen oder Objekten. Im Prinzip haben die Diebe uns mit diesen Fallen geholfen - denn hinter einer so gesicherten Tür steckten stets Schätze, meist allerdings auch noch einmal durch eine Falle gesichert.

Narai fand so ein **Shield+2** und gab sein **Shield+1** an Fundin weiter, der bis dahin die schlechteste **Armor Class** von uns Kämpfern gehabt hatte - aber Du weißt ja selber, wie in einer

guten Abenteurergruppe damit umgegangen wird: alle verbessern sich nach und nach, besonders natürlich die, die in vorderster Reihe stehen. Fundin hat eins der Schwerter ausprobiert, ein fein gearbeitetes **Breitschwert** - aber es war verflucht, schien einen eigenen Willen weg vom Feind zu haben. Er konnte es nicht ablegen, bis Dirten ihn mit **Remove Curse** davon befreite! Beriond hatte ihm empfohlen, das Schwert nicht ungeprüft anzufassen - aber unser Zwerg hatte gerade erst eine üble Falle entschärft und glaubte, ihm könne nichts geschehen.

Tief im Inneren der Villa trafen wir dann auf die Hauptmacht der Diebe, kurz darauf noch auf ein paar andere, die einen alten Gefangenen folterten - wir kamen leider zu spät, um ihn zu retten. Danach war es jedoch sicher, in diesem Gebäude zu rasten, und wir konnten in Ruhe weitere Schätze suchen, die wir aber alle erst in Phlan identifizieren ließen. Mit dem Erlös der Gegenstände aus der Villa und der Belohnung des Rates für den Sieg über die Bande kauften wir einen **Fine Composite Long Bow**, wesentlich besser als mein alter **Short Bow+1**, den ich dann Hero2 gegeben habe. *Anmerkung: NPC-Kämpfer Hero, Swordsman etc. können NICHT mit dem Superbogen umgehen, da haben vielleicht die Programmierer geschlampt, also nicht für die kaufen!*

Südlich der Koval-Villa und vor dem Gebiet des Tempels, den wir von den Anhängern Banes befreien sollten, liegt ein größeres Slum-Gebiet. Dort trafen wir auf viele Orks und gelegentliche Patrouillen von Goblins - diese umherziehenden Feinde haben wir entweder besiegt oder einfach verscheucht. Du weißt ja, daß diese Monster im Prinzip feige sind, und wenn eine erfahrene Abenteurergruppe mutig auftritt, zum Beispiel mit **Parlay, Abusive**, dann trollen sie sich zumeist.

Aber wir wollten uns ja nicht nur mit dem Fußvolk herumschlagen, sondern den Anführer der Orks erwischen. Den stellten wir in einer Villa im Zentrum der Slums, seine Ork-Wachen steckten in einem Landhaus weiter im Süden. Danach konnten wir die Gebäude im

Zentrum in Ruhe absuchen, wobei wir einige interessante Schätze fanden, zum Beispiel einen Ring, mit dem auch ein Nicht-Magier wie eine Feder von einer hohen Klippe hinabschweben kann!

Einige Goblin-Sklaven der Orks haben wir laufenlassen - sie verrieten uns, daß wir ein Symbol Banes tragen müßten, um in den bösen Tempel gelassen zu werden.

Wir erhielten eine Belohnung für die Säuberung der Slums und stellten fest, daß mehreren von uns nur noch ein wenig Erfahrung fehlte, um in der Trainingshalle die Fertigkeiten zu verbessern. Dirten hatte wohl auch einigen

in diese Flutwelle von belebten Knochen riß!

In einem Gewölbe dahinter mußten wir sogar mit einem Riesen-Skelett fertigwerden. Riesen sind schon schlimm genug, aber dieses untote Ding, das zudem gegen scharfe Waffen wenig empfindlich war, machte doch einige Probleme. Dirten hat die Wachen des Monsters mit **Turn** zu Staub zerfallen lassen, und wir Kämpfer haben es niedergeschlagen, unterstützt durch Merlins magische Geschosse.

Wir rasteten in der Koval-Villa und drangen nochmal in den Friedhof ein. Etwas weiter südlich stellten sich uns Zombies entgegen, in einem Eckge-



Gefallen am Abenteuer gefunden und schlug vor, daß wir uns den **Valhigen-Friedhof** einmal ansehen sollten. Wegen der Untoten dort ist es eine gute Idee, einen starken Kleriker mehr dabei zu haben.

Kein Friede auf dem Friedhof

Ein wahrhaft düsterer Ort - mitten am Tage stockdunkler Himmel, Blitze und Donner, als scheue sich die Sonne selbst, auf die untoten Monster zu blicken! Gleich hinter dem Eingang trafen wir auf eine wahre Armee von Skeletten. Mystra sei Dank, beherrschte Merlin doch schon den **Feuerball**-Zauber, mit dem er eine große Brösche

bäude sogar ein **Spectre**, das wir mit magischen Waffen bezwangen. Da untote Monster einen Getroffenen um mehrere Erfahrungs-Levels zurückwerfen können, beschlossen wir, erst unsere Magie zu verstärken, bevor wir tiefer in den Friedhof eindringen.

Umweltverschmutzung

Nach dem üblen Dunst des Friedhofes beschlossen wir, einem Auftrag des Rates außerhalb von Phlan nachzugehen und der Quelle der Verpestung des Stojanow-Flusses auf die Spur zu kommen. Wir zogen also von der Koval-Villa nordwärts, aber nicht zu nahe am Fluß - er stank fast noch schlimmer

als die Untoten von Valhigen! Auf einer Insel sahen wir eine Pyramide, von der sich ein Strom üblen Drecks ins Wasser ergoß.

Als wir das Ufer im Norden des kleinen Sees absuchten, entdeckten wir ein Boot, mit dem wir zur Insel übersetzten. Dort fanden wir eine geheime Tür, die ins Innere des Bauwerkes führte. Drinnen traten wir in einen Seitenraum - und ein magisches Tor schleuderte uns in ein Labyrinth mit geheimen Türen, Teleportations-Feldern und Horden von Gegnern! Fundin hat Karten gezeichnet, mit denen wir uns nach und nach in dem Gemäuer zurechtfinden.

Bei einigen Transportern mußte man durch das Werfen von Steinen das Ziel ändern! Parvus kam auf diese Idee, weil er sich anders des Vorhandensein von Steinhaufen in den magischen Feldern nicht erklären konnte. Die Eidechsen-Männer, die wir antrafen, schienen Gegner des Zauberers **Yarash** zu sein, der die Pyramide bewohnte - wir haben sie nicht angegriffen. Der einzige Freund, den wir sonst in den verwinkelten Gängen fanden, war ein Kleriker, der uns auf einen Weg aus der Pyramide hinwies. Schließlich haben wir herausgefunden, durch welche Transporter wir zur Spitze der Pyramide vordringen konnten -beinahe wären wir dort an einer mit einem magischen Passwort gesicherten Tür gescheitert, aber Parvus hat die Elfenrunen korrekt entziffert. So etwas Einfaches wie **NOKNOK** als Kennwort zu wählen! Aber das mußte Yarash vielleicht tun, damit es seine MUTIERTEN Eidechsen-Männer, die reichlich fiese Gegner waren, sich merken konnten!

Hinter der Tür zerstörten wir die Geräte, die das Gift in den Fluß führten, wurden aber von der Explosion der Apparatur überrascht und verletzt. Trotzdem setzten wir sofort nach und stellten Yarash in seinem Arbeitszimmer. Er mußte wohl verrückt sein, denn er ging auf unser Gesprächsangebot nicht ein und griff sofort an. Wie könnte auch jemand, der noch bei Sinnen ist, einen Fluß so verschandeln!

In dem Kampf konzentrierten wir uns darauf, den alten Zauberer nicht

zum Einsatz seiner Magie kommen zu lassen und konnten ihn und seine Garde riesiger Eidechsen-Männer überwinden. Yarash trug **Bracers AC4** und einen **Wand of Paralyzation**, den fortan Merlin einsetzte.

Wir haben dann erst einmal unsere Wunden geheilt und unsere Magie, für alle Fälle, wieder aufgefrischt. In einem Nebenraum haben wir noch einige Eidechsen-Männer befreit, die uns dafür das Freundschaftswort ihres Stammes verrieten, **SAVIOR**. Danach untersuchten wir das Zimmer von Yarash genauer und fanden seine Korrespondenz mit dem Anführer der Ungeheuer in Phlan! Außerdem führte ein verstellbarer Teleporter zu drei Schatzkammern des Zauberers.

Bei der Einstellung **Blau** standen wir auf einmal wieder unten in der Pyramide und waren froh, diesen Ort hinter uns zu lassen. Wir hatten tatsächlich die Verschmutzung des Stojanov beendet!

Auf dem Weg nach Phlan trafen wir noch auf sehr unangenehme Gegner, eine Horde von **Dridern**. Von diesen Monstern, halb Dunkelelf, halb Riesenspinne, hatten wir zwar schon gehört - aber wirklich einem solchen Ungeheuer gegenüberzustehen, das zudem noch über die Kräfte eines Magiers von Level 6 verfügt, damit hatte ich kaum gerechnet. Auf den Rat Berionds hin haben wir uns blitzartig verteilt, um nicht alle von einem Feuerball erfaßt zu werden, und Merlin hat die Hauptmacht der Driden mit seinem Feuerball erwischt - danach entschieden unsere Pfeile und Schwerter den Kampf zu unseren Gunsten.

Zurück in Phlan, wurden wir fürstlich für die Reinigung des Flusses belohnt und konnten unser Training vervollständigen - ich lernte den **Feuerball**, Merlin konnte sogar schon zu Level 6 aufsteigen.

*Anmerkung: In der Hall of Training den **Lightning Bolt** lernen, denn den **Feuerball** findet man mehrfach auf Scrolls und kann ihn mit **Scribe** lernen. Schriftrollen besser identifizieren lassen, denn bei **Read Magic** geht das Programm gelegentlich in den Wald!*

Friede, Freude, Eidechsen

Nach dieser Aktion kam Dirten auf die Idee, vor dem bösen Tempel noch die Eidechsenleute aufzusuchen, damit die nicht in die Gewalt von Thyranthraxus kämen. Das Leid der von Yarash geknechteten und zu abscheulichen Ungeheuern mutierten Sklaven hatte uns alle berührt, und wir willigten gern ein.

Wir hatten in einer Taverne von einer Sage gehört, nach der Eidechsen-Männer bei einer uralten Burg im Nordosten wohnen sollten. Wir nahmen ein Boot nach Osten, und richtig, im Zentrum eines kleineren Waldgebietes fanden wir die Ruine eines Schlosses - bei Koordinaten 37,8 im Nordosten! Schon beim Betreten des Gemäuers spürten wir Magier eine ganz eigenartige Aura, und auch Narai merkte, daß seine Kleriker-Kräfte hier versagten. Nur Dirten war in der Lage, hier seine Zauber im Kampf anzuwenden!

*Anmerkung: Das ist auch der Grund, ihn hier noch mitzunehmen! Es klappt zwar nur im Kampf, wenn er als NPC sein **Hold Person** oder **Prayer** selber ausspricht, aber auch das hilft ganz ordentlich.*

In einer besser erhaltenen Halle mitten im alten Schloßhof trafen wir auf einen alten Eidechsen-Mann, den wir mit dem Kennwort seines Stammes von unseren guten Absichten überzeugten. Er erzählte uns, daß ein junger Unterhüptling den Stamm auf die Seite von Thyranthraxus bringen wollte und er zu alt sei, diesen Drythh zu besiegen, der ihn jetzt zum Duell gefordert habe. Beriond hat sofort eingewilligt, an Stelle des Alten anzutreten, und ist mit diesem Gegner recht schnell fertig geworden, obwohl er weit stärker als normale Eidechsen-Männer war. Damit hatten wir den Auftrag des Rates erfüllt, dafür zu sorgen, daß sich dieser Stamm nicht Thyranthraxus anschloß.

Fundin riet uns, die Ruine noch genauer zu untersuchen. Dabei fanden wir ein Labyrinth von Höhlen unter dem Schloßhof! Gleich hinter dem Eingang fiel eine große Meute von Rieseneidechsen über uns her. Wie gut hätte

da ein **Feuerball** Merlins hineingepaßt! Aber auch dort unten konnten wir weder Zaubersprüche noch magische Stäbe anwenden, lediglich unsere Waffen behielten ihre volle Funktion. Wir haben erst einmal vor dem Schloßtor unsere Wunden kuriert, danach die Gänge näher untersucht. Dabei wurden wir mehrfach von kleineren Gruppen von Eidechsenleuten angegriffen, wohl Anhängern von Drythh, die plötzlich aus den Teichen auftauchten und mit Speeren warfen.

Wenn wir eine solche Gruppe stellen und besiegen konnten, ehe sie wieder im Wasser verschwanden, fanden wir reiche Beute in den Tümpeln. Solange die Eidechsen noch im Wasser steckten, war es natürlich zu gefährlich, dort nach Schätzen zu suchen! Wir fanden insgesamt drei **Shields+2**, wunderbare alte Arbeit, wie man sie sonst kaum mehr kennt. Damit konnten auch wir drei Kämpfer hinten unsere Rüstung verbessern. Bei einem Angriff von **Phase Spiders** auf dem Weg zurück nach Süden haben wir sie auch sehr gut brauchen können! Da haben wir das Gelände und ein paar strategisch platzierte Stinkwolken benutzt, diese Ungeheuer nicht zu nahe an uns herankommen zu lassen, oder jedenfalls nicht alle gleichzeitig.

Hinein in den Tempel

Wir besuchten wiederum die **Hall of Training** and setzten dann mit Dirten zum Gebiet des bösen Tempels auf der anderen Seite des Stojanov über, der jetzt nach dem Ende Yarashs nicht mehr zum Himmel stank. Einer umherziehenden Ork-Gruppe nahmen wir ein paar **Heilige Symbole Banes** ab, wie uns die Goblin-Sklaven in den Slums geraten hatten.

*Anmerkung: Es reicht, wenn einer der Gruppe ein Symbol mit **Ready** benutzt! Die Dinger sind schwer!*

Ein alter, blinder Ork lies uns in den Tempel. Wir haben uns auf einen Kampf vorbereitet, als wir vor dem Tor viele Schritte hörten. Und richtig, eine sehr große Gruppe von Ork-Häuptlingen griff an, geführt von einem Hobgoblin-Kleriker! Der erste Feuerball Merlins verpuffte, weil ihn ein Pfeil traf, aber ich konnte mehrere Pfeile mit dem neuen Schild abwehren und traf mit meinem eigenen Feuerball. Ein paar Schlafzauber schafften uns Ruhe an den Flanken, und Narai hielt uns den Kleriker mit einem **Hold Person** von der Rüstung. Der Rest war einfach.

Dirten verlies uns nach dem Kampf, um sich dem Tempel zu widmen, und wir haben ihm noch geholfen, den schwarzen Altar Banes zu zerstören. Danach schien sich das Gebäude merklich aufzuhellen und eine üble Last von uns abzufallen.

Zurück in Phlan erwartete uns zunächst eine Enttäuschung, denn statt einer Belohnung für die Befreiung des Tempels durften wir lediglich alle Gegenstände behalten, die wir im Tempel gefunden hatten. Zu großzügig!

Fundin hat uns in der Taverne davon überzeugt, noch einmal nachzusehen, vielleicht wäre ja an der Legende von den Schät-

66 GameBoy Spiele



Facts, Details und Praxistips

**Die unentbehrliche
Einkaufshilfe.
Fakten und
Einstiegertips zu
66 Game Boy-Modulen.
Vom Sportspiel
bis zum Adventure!
DAS Buch
für den Game Boy-Fan.
DM 29,80**

Für das Game Boy-Buch bitte Bestellkarte benutzen
TRONIC Verlag · Postfach 870 · 3440 Eschwege

zen im Tempel etwas Wahres dran. Und wirklich, als wir den Tempel noch einmal genau absuchten, entdeckten wir drei verborgene Falltüren, unter denen wir magische Waffen, Rollen mit Zaubersprüchen und Zaubertränke fanden. Merlin hat einen **Stab** mit magischen Geschossen behalten, und wir haben unsere beiden "Helden" - den zweiten hatten wir wieder von der Trainingshalle abgeholt - mit guten Einhandwaffen und einem **Schild+1** ausgerüstet. Die meisten restlichen Objekte verkauften wir, und jetzt reichte es auch für Parvus und Beriond zu einem **Fine Composite Long Bow**.

Piratenpirsch

Im Rat hatte man uns informiert, daß der Erbe des Kaufmannshauses Bivant von Piraten gefangen genommen worden sei und die Familie eine hohe Belohnung für die Rückkehr des Kindes ausgesetzt habe.

Fundin hatte von einem Piratenstützpunkt im Westen gehört. Mit einem Boot machten wir uns auf die Reise. *Anmerkung: Nach 12,31!* Dort schlossen wir uns einer Karawane an, die in das Piratenlager zog.

Im Sklavenpferch erkannten wir tatsächlich das gesuchte Kind an einem Muttermal, gerieten dabei aber in ein Handgemenge mit den Wachen eines Sklavenhändlers - abscheuliche Typen, die sich als ehrbare Kaufleute ausgeben und durch ihr schmutziges Geschäft den Sklavenraub überhaupt erst zum einträglichen Gewerbe werden lassen.

Narai schlug vor, alle Sklaven zu befreien. Direkt am Sklavenpferch schien die Ausgangslage dazu aber nicht günstig, weil Beriond meinte, daß uns dort Piraten von allen Seiten hätten angreifen können. Fundin regte an, die Viehherde der Piraten loszulassen, um in der entstehenden Verwirrung den Sklaven die Flucht zu ermöglichen - ein guter Plan, er allein hätte den Piraten aber nicht das Handwerk gelegt. Also drangen wir in eine Kaserne ein

und griffen etwa zwei Dutzend der Räuber an - innerhalb des Gebäudes konnten sich nicht zu viele gleichzeitig auf uns stürzen! In den ersten vier Gruppen von Gegnern standen uns meist einfache **Buccaneers** und nur wenige starke Krieger gegenüber, von denen einige die Flucht ergriffen.

Der Piratenkapitän mit seiner Kerntruppe von Kämpfern dagegen verlangte doch tatsächlich unsere Kapitulation! Wir sahen uns kurz an, hatten wir doch weder unsere Kräfte noch unsere Magie verausgabt, und wählten einmütig den Angriff! Ein schweres Gefecht, in dem Narai mit einem Haltezauber den Kapitän bezwang und wir alle bis zur Erschöpfung kämpften oder zauberten. Entsprechend reich war die Beute. Für Beriond ein **Long Sword+4** und ein **Plate Mail+3**, die beste Rüstung, die wir je gesehen haben, sowie noch ein **Shield+2**. Auch die Kettenpanzer und Waffen der Kämpfer waren magisch verstärkt, wir verkauften später einige davon in Phlan.

Nach dem Fall des Kapitäns flohen die restlichen Piraten und wir rasteten ungestört, kurierten unsere Wunden und bereiteten neue Magie für den Rückweg vor. Zusammen mit der Belohnung von der Familie Bivant hatte ich genug Erfahrung erreicht, um zum Magier-Level 6 aufzusteigen. Du kannst Dir vorstellen, daß wir unseren Erfolg in den Tavernen Phlans gefeiert haben!

Auf in den wilden Westen

Im Rathaus hatte uns Cadorna den Auftrag gegeben, eine versiegelte Mitteilung zu einem Außenposten von **Zhentil Keep** weit im Westen zu bringen. Zhentil Keep wird von schwarzen Magiern und Priestern Banes regiert, und da waren wir uns nicht sicher, ob die nicht doch mit Thyranthraxus sympathisierten. Wir beschlossen, vorsichtig zu sein, besonders auch wegen Fundins Streich mit der Cadorna-Truhe, und versuchten, von dem alten Dieb im Gewölbe das Siegel der Nachricht duplizieren zu lassen. Das konnte

er jedoch nicht, da es magisch geschützt war.

Zunächst schien in dem Zhentil-Stützpunkt alles in Ordnung zu sein, der Kommandant empfing uns zu einem hervorragenden Bankett, mit einem hochinteressanten Gespräch über Magie, über Phlan früher und heute. Doch unsere Bedenken hatte das nicht ganz ausgeräumt und wir beschlossen, uns beim Zhentil-Wein ein wenig zurückzuhalten und später für die Nacht in einer Gästekammer eine Wache aufzustellen! Eine weise Maßnahme, denn mitten in der Nacht griffen uns Zhentil-Krieger an, zwei Gruppen hintereinander, dann konnten wir in dem allgemeinen Durcheinander aus der Kammer schlüpfen.

Wir hätten die Festung wohl verlassen können, aber diese Hinterhältigkeit wollten wir nicht einfach hinnehmen. Beriond hat einen langen Gang im Westen der Mauer gewählt, um aus günstiger Position einzelne Gruppen von Zhentils zu stellen. Du weißt ja selbst, daß große Zahlen von eigentlich leichten Gegner gefährlich werden können, wenn sie die eigene Gruppe umringen und es nicht möglich ist, die Magier gegen direkte Angriffe zu verteidigen. Hier gelang uns das ausgezeichnet, wir überwandten ohne viel Mühe fünf immer größere Haufen von Zhentil-Guards, denen zudem jedes strategische Geschick fehlte.

Dann griff uns eine stärkere Abteilung an, geführt von einem Zwerg mit gewaltigen Kräften. Den Zwerg hat Narai mit einem Haltezauber ausgeschaltet, bei ihm fanden wir ein paar **Handschuhe für Riesenkräfte**, die Fundin fortan trug. Schließlich standen uns der Kommandant, sein Magier und reichlich viele erfahrene Kämpfer gegenüber - da wir aber mit unserer Magie bisher sparsam umgegangen waren, haben wir auch diese Gegner aus unserer guten Position heraus geschlagen.

Die Beute war reichlich. Wir fanden beim Kommandanten ein **Long Sword+2**, **Plate Mail+2** und ein **Shield+1**, der Magier trug **Bracers AC3** (!) und einen **Zauberstab**, der

Blitze schleudern konnte. Dazu war er aber gar nicht mehr gekommen, denn Parvus hatte ihn mit einer Stinkwolke erwischt. Ohne Kommandant flohen die restlichen Wachen in den inneren Turm der Festung, zu dem wir die Tore nicht aufbrechen konnten - aber ihre Lehre hatten sie wohl verstanden.

Wir rasteten ungestört in einem Eck-turm und traten den Weg zurück nach Phlan an. Unterwegs wurden wir von einem Haufen kleiner, unglaublich schneller Gegner überfallen. Sie waren kaum zu treffen, aber mit einem einfachen Schlafzauber konnten wir sie festnageln. Wirklich, einen **Quickling** siehst Du erst dann klar und deutlich, wenn er schläft oder Dein Schwert ihn getroffen hat ...

Kopfarbeit

Zurück in Phlan wollten wir Cadorna zur Rede stellen, vermuteten wir doch einen Zusammenhang zwischen seiner versiegelten Nachricht und dem feigen Angriff auf uns. Es hat uns daher nicht sehr verwundert, daß Cadorna im Rathaus als Verräter bezeichnet wurde, den wir zum Rat bringen sollten - vorzugsweise lediglich seinen Kopf!

Der Anführer der Stadtsoldaten, **Lord Urslingen**, gab uns den Auftrag, die mächtigen Tore vom alten **Schloß Valjevo** nördlich der Podol Plaza im Handstreich zu nehmen - uns als kleiner Gruppe könnte das gelingen, wofür man sonst eine Armee mit schwerem Belagerungsgerät brauchen würde. Nahe dem Zugang zum Torviertel fanden wir einen Fuhrmann, der mit einem Wagen Vorräte zum Schloß brachte. Fundin bot an, ihm den Karren samt Pferd abzukaufen - und der Kerl verlangte 250 Goldstücke dafür! Na ja, an Gold mangelte es nicht so sehr, und manchmal bringt eine kluge List viel weiter als rohe Gewalt. Wir versteckten uns zwischen der Ladung und gaben die Zügel an Merlin, bei dem man die **Bracers AC3**, den **Schutzring+3** und sein **Cloak of Displacement** nicht ohne weiteres als Rüstung erkannte.

Bei der Einfahrt auf den Platz vor dem Tor verlangten die dort patrouillierenden **Bugbears** zwar eine Bestechung, entdeckten uns jedoch nicht - und schon waren wir in der Festung! Wir schlichen erst in den einen Torturm, weil wir dort die Kommandeure der Torwachen vermuteten.

Das war richtig - sie waren jedoch nicht allein, sondern wurden von Magiern und riesigen **Ettins**, zweiköpfigen Monstern mit gewaltigen Knüppeln, begleitet! Diese Feinde haben wir mit Feuerbällen und Stinkwolken

für die uns ein wenig mehr Magie-Kompetenz sehr nützlich sein würde. Wir beschlossen daher, erst den südwestlichen Teil von Schloß Valjevo zu untersuchen, um Parvus genug Erfahrung zu verschaffen, daß auch er Magier-Level 6 erreichen konnte.

Gleich beim Zugang zum Schloß, nördlich des Stojanow-Tores, stießen wir in einer Schmiede auf drei Feuerriesen und einen Kämpfer. Diese Riesen sind gegen Feuerbälle recht unempfindlich, mußten wir feststellen. Sie schlugen mit gewaltigen Zwei-



bezwungen, dann trotz des Alarms die andere Seite des Tores gleichermaßen gestürmt.

Nun blieb nur noch das führerlose Bugbear-Regiment vor dem Tor zu schlagen, aber dafür hatten wir uns zwei Feuerbälle aufgehoben. Kaum öffneten wir den Torflügel, als etwa 20 Kämpfer aus Phlan uns zu Hilfe kamen und von nun an dieses Tor gegen die Ungeheuer im Norden hielten.

Vor dem Kampf gegen Thyranthraxus sollten wir noch zwei Aufträge im Lande erfüllen. Zum einen sollte verhindert werden, daß sich ein Nomadenstamm und eine Koboldmeute diesem bösen Wesen anschloß. Zum anderen hatten wir den Valjevo-Friedhof noch nicht vollständig von Untoten befreit, aber das waren alles Aufgaben,

handschwertern um sich, aber wir konnten ihnen mit magischen Blitzen und der guten alten Stinkwolke beikommen.

Ein Fest bei den Nomaden

Etwas weiter nördlich trafen wir auf einen Tempel Banes. Wir besiegten die Priester, und Narai fand ein **Mace+3** und eine **Halskette**, in die ein Feuerball-Zauber eingebaut war - wie gut, daß der Priester nicht mehr dazu gekommen war, das Ding zu benutzen! Hinten beim Altar hingen gekreuzte Schwerter und eine Opfer-schale. Beriond riet ab, sich daran zu vergreifen, und diesmal hörte selbst Fundin auf ihn.

Das Nomadenlager fanden wir etwas nordöstlich des Sees mit Yarashs Pyramide. *Anmerkung: Bei 25, 11!* Da auch Frauen und Kinder bei den Nomaden waren und sie keine Anstalten machten, uns anzugreifen, verhielten wir uns friedlich - und wurden zu einem Fest eingeladen! Der Nomadenhäuptling erzählte uns, daß er mit dem Angriff einer Armee von Kobolden rechnete und fragte uns, ob wir noch etwas bleiben und seine Kämpfer unterstützen könnten. Wir sagten zu, denn die beste Möglichkeit, einen potentiellen Feind loszuwerden, ist doch die, ihn sich zum Freund zu machen - und mit den Kobolden wollten wir sowieso noch ein Hühnchen rupfen!

Während wir in einer Hütte des Dorfes rasteten, griffen die Koboide an, in drei Wellen kurz hintereinander. Aber unserer Magie und unseren Waffen waren sie nicht gewachsen, und die dankbaren Nomaden versprachen, sich Thyranthraxus nicht zu beugen.

Wir folgten den Spuren der Koboldarmee nach Südosten, bis wir nahe der Quelle des **Wyvern-Flusses** in einem Berg zwei Höhlen entdeckten. *Anmerkung: Bei 32, 15!* Dort griff uns eine Meute von Kobolden an, sie waren jedoch eher Opfer als Gegner. Bevor wir uns aber direkt in die Höhle der Koboide begaben, frischten wir noch einmal unsere Magie auf und taten gut daran, uns anstelle von **Magischen Geschossen** mehr auf simple Schlafzauber zu konzentrieren, die gegen Koboide viel effektiver sind.

Fundin schlug vor, den größeren Höhleneingang zu benutzen, um die Koboide zu überraschen. Eine Überraschung erlebten auch wir, stürzte sich doch ein ausgewachsener **Wyvern** auf uns! Beriond konnte jedoch Stachel und Fang des Untiers mit Schild und Schwert abwehren, dann umringten wir das Monstrum und schlugen es von allen Seiten in Stücke.

Kobold blau

Im Hintergrund der Wyvern-Höhle fanden wir, in einer Nische, einen al-

ten, fast verdursteten Kobold, den seine Kumpane im Stich gelassen hatten. Die waren wohl vor dem Wyvern ausgerissen! Er tat uns leid, wir gaben ihm etwas Wasser und er erzählte uns, daß **Ferd**, der Sohn des Koboldkönigs, auf Gesandte wartete.

Ferd fanden wir kurz darauf, völlig betrunken, am Anfang eines Ganges nach Westen. Entsprechend dem Rat des Alten traten wir auf, als gehörten wir hierher - Fundin spielte diese Rolle perfekt - und Ferd führte uns in die zentrale Halle der Koboldhöhle, vorbei an einigen Fallen, wie wir erst später entdeckten. Dort fiel unser eigenartiger Führer wieder um und gab uns die Gelegenheit, letzte Vorbereitungen für den Kampf zu treffen. Wahrlich, einfach war das nicht - so dumm sind Koboide ja nicht, daß sie uns nicht erkannt hätten, und sogleich stürzten sich vier Trolle und etwa 70 Koboide auf uns, darunter viele Offiziere mit Pfeil und Bogen.

Kaum waren wir mit denen fertig, ließ der vor Wut schäumende König seine **Geheimwaffen** einsetzen, große Schleudern, die uns schwer zu schaffen machten. Schlimm, wenn ehrliche Kämpfer und Magier mit solchen mechanischen Ungetümen angegriffen werden - Gegenwehr ist da nicht möglich. Wir waren froh, uns nicht als Anfänger hier hinein gewagt zu haben!

Eine Welle von riesigen Wildschweinen und wieder vielen Kobolden fiel über uns her, kaum daß die **Ballisten** schwiegen. Diese **Wildschweine** schienen mehrere Leben zu haben - kaum sind sie niedergehauen, stehen sie wieder auf und beißen um sich! Sie bleiben erst bei einem erneuten schweren Treffer wirklich liegen. Als wir mit dieser Meute fertig waren, traten zwei Abgesandte von Thyranthraxus vor, um uns anzugreifen, zusammen mit zwei Trollen und noch einer Horde von Kobolden. Ich konnte aus günstiger Position um die Trolle herumlaufen und die beiden Krieger mit einer Stinkwolke erwischen, die anderen kümmerten sich um die Trolle. Merlin stoppte noch eine Gruppe von Bogenschützen mit einem Schlafzau-

ber. Der Rest war beinahe einfach, wir heilten unsere Wunden, soweit ohne Rast möglich - wie gut, daß wir uns diverse Heiltränke für dieses Unternehmen aufgehoben hatten!

Eine Tür weiter trafen wir auf die persönliche Garde des Königs, noch einmal Trolle, zum Kampf abgerichtete Wildschweine und eine Handvoll Koboide. Als wir dem König folgten, stellten wir fest, daß er auf der Flucht in die eigene Falle, die **Spiked Pit**, gestürzt und dabei umgekommen war. In seinen Gemächern fanden wir außer einigen Rollen mit Zaubersprüchen nur schier unvorstellbares Gerümpel, das Koboide für einen Schatz halten ...

Der Geist in der Flasche

Als wir uns schon zur Rückkehr wenden wollten, glaubte Merlin, eine starke Quelle von Magie zu spüren - und tatsächlich fanden wir bei einiger **Suche** eine Flasche mit einem **Efreet**! Daß da ein solcher Feuergeist drin war stellten wir allerdings auf die harte Weise fest, denn beim Aufnehmen der Flasche hatten wir das Siegel geöffnet. Dieser Efreet knurrte uns an, ob wir Vampire seien - als wir antworteten, daß das nicht der Fall wäre, verschwand er schimpfend wieder in der Flasche! Das brachte uns natürlich auf die Idee, ihn auf den Friedhof Valhigen mitzunehmen, auf dem angeblich ein Vampir die Untoten anführen sollte.

In der einem Labyrinth gleichenden Koboldhöhle trafen wir aber auch auf eine Verbündete, **Prinzessin Fatima** von den Nomaden. Sie hatte ihre Wachen überwältigt, als die wohl durch den Kampfeslärm in der Haupthalle abgelenkt waren. Unsere Gruppe war ihr aber zu groß, um sich uns anzuschließen.

Die restlichen Koboide gingen uns meist aus dem Wege, versuchten aber gelegentlich, uns durch vorgetäuschte Friedensangebote in Fallen zu locken - Du kennst dieses feige, aber grausame Volk so gut wie ich und weißt, daß man ihnen nicht trauen kann. Wir haben die Höhle schließlich durch den

Tunnel zum Wyvern-Lager verlassen und dort sogar noch den Schatz dieses Ungeheuers gefunden! Im Gelände, einen halben Tagesmarsch von der Höhle, haben wir dann gerastet, unsere Wunden ganz auskuriert und unsere Magie aufgefrischt.

Diesmal kamen wir entlang dem Wyvern-Fluß nach Süden unbehelligt zu einem Ort, von dem wir ein Schiff nach Phlan nehmen konnten. In der dortigen Herberge bereiteten wir uns gründlich auf den Kampf mit den Untoten vor und haben diesmal anstelle von Schlafzaubern und Stinkwolken, die auf diese unnatürlichen Kreaturen keine Wirkung haben, vielmehr Abwehr- und Stärkezauber gelernt: **Protection from Evil** und **Strength**.

Fez auf dem Friedhof

Und dann betraten wir den düsteren Friedhof Valhigen wieder! Zu unserer Überraschung hatte sich im Südwesten, wo wir schon einmal aufgeräumt hatten, wieder ein **Spectre** breitgemacht. Wahrscheinlich war es von dem Vampir beschworen worden, meinte Narai. Um dem Friedhofsspuk ein für allemal ein Ende zu machen,

haben wir das Gelände systematisch abgesucht und uns zwischen den Kämpfen in der Koval-Villa ausgeruht. In solch vergleichsweise kurzer Zeit kamen jedenfalls keine neuen **Spectres** dazu, Tyr sei Dank!

Im Süden des Friedhofs trafen wir auf einen besonders starken, häßlichen Untoten, den Parvus als **Juju-Zombie** erkannte. Da diese Typen gegen nichtmagische Pfeile immun sind, hat Beriond ihn mit seinem Schwert erschlagen, nachdem Merlin mit einem Feuerball die ihn begleitenden einfachen Zombies weggefeht hatte. Bei den Überresten des Wesens fanden wir einen **Zauberstab**, der Blitze schleuderte!

Ihn konnten wir kurz darauf auch sehr gut gebrauchen, als wir in einer Gruft auf **Mumien** stießen. Du kannst Dir gar nicht vorstellen, wie eklig diese Dinger sind - Parvus und Merlin sind allein vom Anblick dieser Ungeheuer wie gelähmt gewesen, und hätte Narai nicht noch einen **Dispel Magic**-Spruch zur Verfügung gehabt, wäre mit den beiden in diesem Kampf nicht zu rechnen gewesen. Eine der Mumien hat "Hero1" übel verletzt, und wir stellten nach dem Kampf fest, daß wir ihn nicht heilen konnten. Wir mußten

zurück nach Phlan, wo ihn im Tempel von Tyr Bischof Braccio persönlich von der Mumienpest befreite, natürlich gegen eine horrend Summe!

Nach diesem Schrecken ruhten wir eine Nacht in der Herberge. Frische Magie konnten wir im Westen des Friedhofes auch gut brauchen, denn dort trieben sich Gruppen von **Wights**, **Ghouls** und **Zombies** herum, die gelegentlich noch von einer Mumie unterstützt wurden. In einer Gruft fanden wir, nachdem wir den dort hausenden **Wraith** besiegt hatten, einen **Hammer+3**, mit dem Narai von nun an sehr treffsicher geworfen hat, wenn er einen Gegner nicht mit seinem **Mace+3** erwischen konnte.

Es war leider unmöglich, von der jetzigen Position aus den nördlichen Teil des Friedhofs zu erreichen.

*Anmerkung: Wights und Spectres ziehen bei Treffern Levels ab, trotz **Restore** gehen dann viele Erfahrungspunkte verloren. Es empfiehlt sich, hier erst dann reinzugehen, wenn alle Gruppenmitglieder ihr Maximalniveau erreicht haben, außer Kämpfern/Magiern/Klerikern, bei denen Kämpfer-Level 7 ausreichend ist. Dafür im NW des Schlosses auf Riesenjagd gehen.*

Anzeige



Die Antwort
auf alle
brennenden
Fragen!
Jeden
Mittwoch
von 16³⁰ bis 19⁰⁰

HOTline



Telefon

0 56 51 / 92 97 60
0 56 51 / 92 97 61

Wir fanden schließlich einen Gang nach Norden hinter der Mumiengruft. Auf dem Weg säuberten wir die Gebäude rechts und links von einigen **Spectres**, die wir wiederum bei der **Herstellung** weiterer Untoter überraschten. Vor einem Gebäude griffen uns sogar zwei dieser üblen Untoten an - Merlin schwächte sie mit seinem Blitz, wir Bogenschützen machten sie mit magischen Pfeilen fertig, von denen wir noch einige in Reserve hatten.

Im Gebäude dahinter trafen wir auf die Vision eines Ritters aus dem alten Phlan, sie gab einen Schatz frei: **Plate Mail+2**, ein geweihtes **Long Sword+2** das NICHT von **Evil Characters** getragen werden kann, einen **Ring of Fire Resistance**, ein **Shield+1** und vier Kleriker-Schriftrollen mit **Restore**-Zaubern.

Als wir nach dieser Episode nach Süden zurückgingen, um noch einmal auszuruhen, trafen wir einen Magier, der ebenfalls den Vampir bekämpfen wollte. Wir wollten ihn jedoch nicht bei uns aufnehmen, weil das bei acht Leuten einfach nicht möglich war, und er griff uns an! Seine **Bracers AC3** (!) schützten Fundin so gut wie eine **Plate Mail**, ermöglichten aber wesentlich mehr Bewegung. Noch einmal bereiteten wir uns in der Koval-Villa auf einen heftigen Kampf mit Untoten vor. Dann drangen wir in den Nordosten des Friedhofes ein.

Dracula läßt grüßen

Dort fanden wir in einer Kapelle einen Sarg, den wir, Tymora sei Dank, genauer untersuchten. Narai vermutete, daß dies der Schlafplatz des Vampirs sein könne und schlug vor, den Sarg durch einige kleine, Tyr geweihte Objekte für den Blutsauger unbrauchbar zu machen. Kurz darauf entdeckten wir in einem verfallenen Gebäude im äußersten Nordosten eine Geheimtür, die in eine Gruft führte.

Wir bereiteten uns auf einen schlimmen Kampf vor - nicht vergebens, denn wir stellten endlich den Vampir! Und zu unserer Überraschung und Freude kämpfte der Efreet aus der mit-

gebrachten Flasche auf unserer Seite! Merlin griff den Untoten mit einem Blitz an. Und obwohl leider auch Beriond von dem an der Mauer reflektierten Strahl getroffen wurde, erwischte es den Vampir gleich zweimal!

Parvus letzter magischer Pfeil streckte den Vampir nieder - der sich in einem Nebel auflöste und verschwand! Nach kurzer Suche fanden wir die Schätze, die dieses Ungeheuer angesammelt hatte, darunter ein **Shield+1** und einen Zauberstab für **magische Geschosse**. Danach stürmten wir auf Narais Rat hin zurück zur Kapelle und fanden dort den Vampir, sichtlich geschwächt, wieder vor. Diesmal konnten wir ihm sein unnatürliches Lebenslicht endgültig ausblasen, und so gleich schwand das unnatürliche Dunkel über dem Gelände. Von da ab war Valhigen ein ganz normaler, vielleicht etwas heruntergekommener Friedhof, und der Rat von Phlan hat uns fürstlich belohnt.

Nicht auszudenken, wenn wir versäumt hätten, den Blutsauger wirklich fertig zu machen - er hätte sich erholt und all die netten **Spectres** wieder eingesetzt, die hätten wieder reichlich für untotes Fußvolk gesorgt, und wir hätten hier nochmal von vorn anfangen müssen ...

In der Herberge haben wir beschlossen, die erst die Außenbereiche des Schlosses Valjevo zu erkunden, bevor wir versuchen würden, in die innere Festung einzudringen. Wir sind wieder vom Stojanow-Tor ins Schloß und diesmal am ehemaligen Bane-Tempel vorbei weiter nach Norden gegangen. Eine Gruppe von Bergriesen konnten wir schlagen, noch ehe sie richtig zum Kampf gekommen waren - diese Monster werfen mit gewaltigen Felsbrocken. Ein Treffer kann da selbst einem starken Krieger Probleme bereiten. Tymora sei Dank sind Bergriesen sind mit Feuerbällen gut anzugreifen.

Riesige Probleme

Etwas weiter trafen wir auch wieder auf Feuerriesen, diesmal waren Blitze und Stinkwolken wichtig. Solange

kein Alarm gegeben war, frischten wir ohne Probleme unsere Magie durch Rast in den Monsterlagern wieder auf. Dann trat uns im Norden ein Kämpfer in den Weg, verlangte unsere Kapitulation und löste, als wir darauf nicht eingingen, einen Alarm aus! Von da ab streiften Gruppen von Bergriesen, jeweils von einem Kämpfer geführt, durch das Gebiet. Wir haben mehrfach in dem Raum, aus dem der erste Krieger gekommen war, diesen Gruppen aufgelauert - eine gute taktische Position.

Als sich alles wieder beruhigt hatte, zogen wir weiter nach Osten und trafen gleich nochmal auf einen Offizier, der erneut Alarm auslöste. Er trug einen **Javelin of Lightning**, mit dem sogar Beriond einen Blitz schleudern konnte! Etwas weiter im Osten befreiten wir einige Sklaven, deren **Gnoll**-Aufseher wir erschlugen. Einer der Männer verriet uns das Kennwort für die Tore zur inneren Burg, es hieß **RHODIA**. Das hat uns wohl einige üble Kämpfe an den sehr massiven Toren erspart. Weiterhin entdeckten wir Aufzeichnungen über die Pläne und Erfolge von Thyranthraxus, mit einem Hinweis, daß auch die **Roten Zauberer** aus Thay mit diesem Feurädämon zusammenarbeiten.

Im Südosten der Burg schließlich fanden wir den angeketteten **Cadorna**, der augenscheinlich bei Thyranthraxus in Ungnade gefallen war. Als wir ihn nicht befreien wollten, drohte er, die Wache zu rufen - da hat Narai mit seinem Hammer geworfen, ein Haltezauber hätte zu lange gedauert, und der magische Hammer hat Cadornas Genick gebrochen! Narai bedauerte, einen gefesselten, hilflosen Mann getötet zu haben, aber zu versuchen, ihn wiederzubeleben, nur um ihn dann dem Stadtrat auszuliefern?

Einen Raum weiter entdeckten wir einen Teich, der Fundin sehr an die Schatzteiche der Eidechsen erinnerte - und richtig, konnte er doch ein sehr gutes **Langschwert** aus dem Wasser bergen!

Fortsetzung auf Seite 26

Lösung zu 'Pool of Radiance'

Generelle Legende zu den Karten

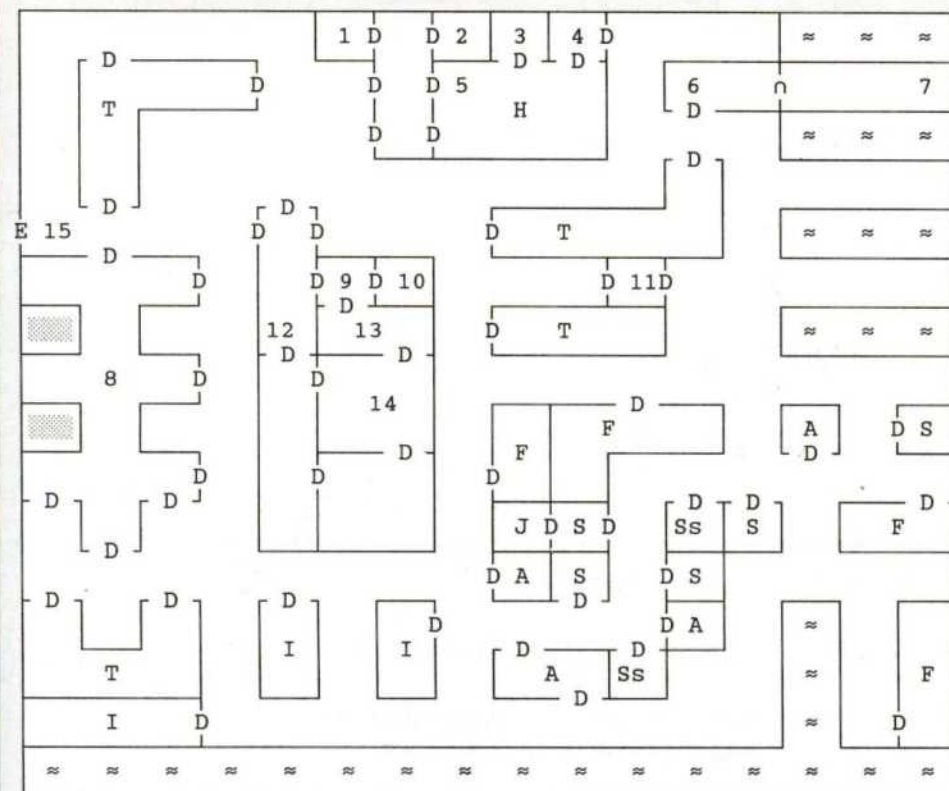
(Buchstaben werden einheitlich verwendet):

- A Armory (Waffen)
- D Door D<>DvD^D nur eine Richtung offen
- E Exit (Ausgang)
- F Taverne ('Fight')
- H Hall of Training
- I nn ('rest' sicher)
- J Juwelier (Handelt mit Edelsteinen etc.)
- M Magie-Laden (Gibt's leider NICHT in POR)

- S Shop
- Ss Shop, silberne Waffen (Fine Long Bow!!)
- s Geheimgtür (auch hier ggf. mit Richtungen)
- T Tempel (Heilung)
- U Tunnel/Treppe
- U Torbogen
- = Wasser (logo ...)
- ⋮ Nicht zugänglich
- : Verfallene Wand, passierbar
- O Teich (oft mit Schätzen!)

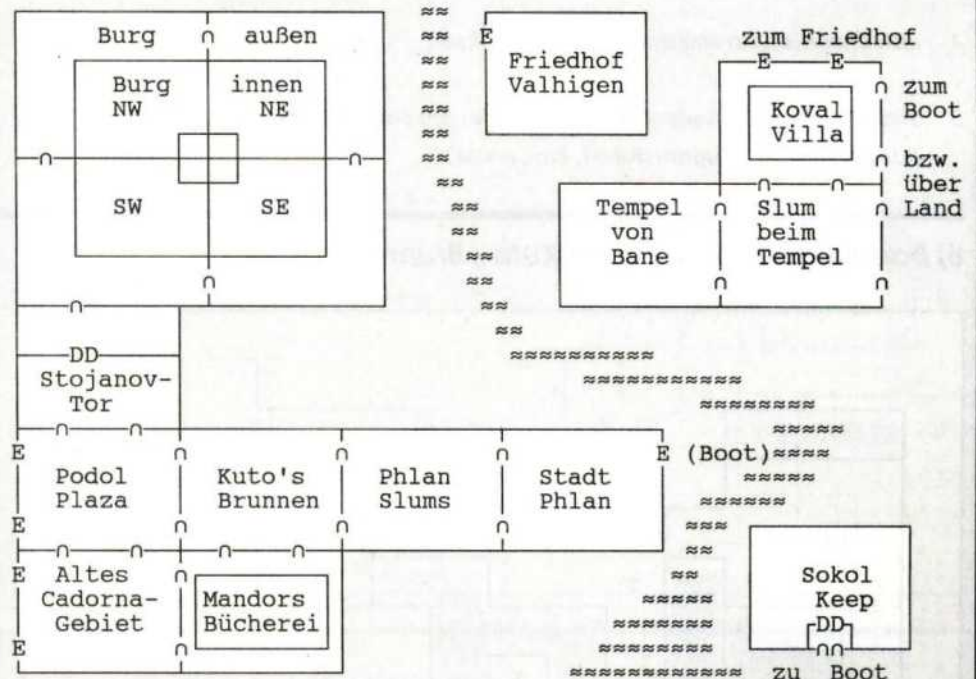
Ziffern bezeichnen ortsspezifische Ereignisse.

1) Phlan - Anfang von 'Pool of Radiance'

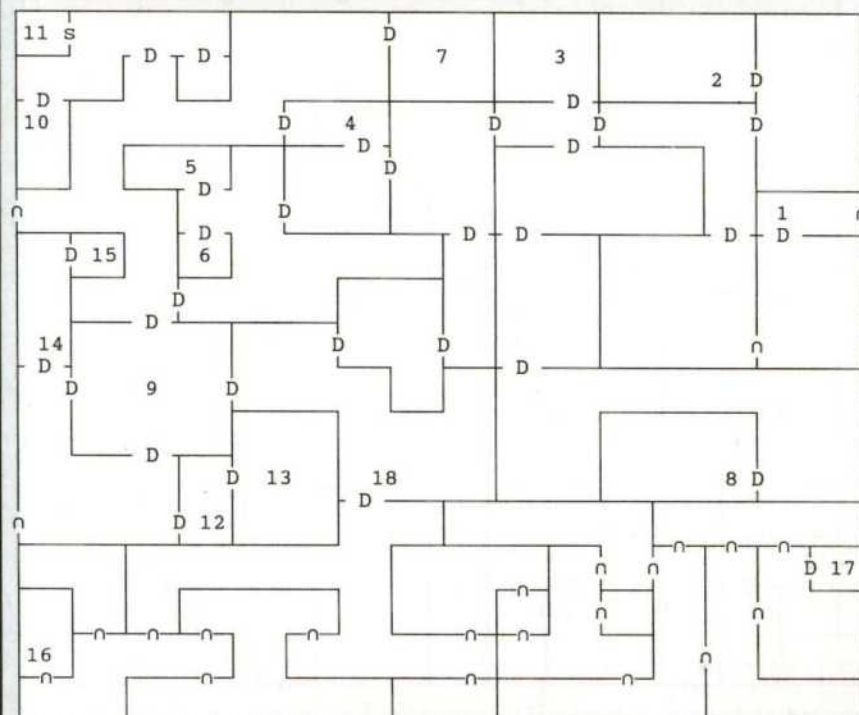


- 1 Hier lernen Kleriker (max. Level 6 bei 27.501 Exp.)
- 2 Magier können hier neue Levels erreichen (max. 6 bei 40.001 Exp.)
- 3 Kämpfer trainieren hier (max. Level 8 bei 125001 Exp.)
- 4 Und hier üben Diebe neue Fertigkeiten (max. Level 9 bei 110.001)
- 5 Der Arenameister bietet Duell an, fragt dann, ob man noch jemand in die Gruppe aufnehmen will ('Hero' ist am besten).
- 6 Hafenmeister, hier zahlt man und wählt das Fahrtziel
- 7 Von dort fahren die Kähne ab
- 8 Park von Phlan
- 9 Stadtschreiber sitzt hier, verteilt Aufträge & Belohnungen
- 10 Hier gibt Porphyrys Cadorna der Gruppe den ersten Auftrag
- 11 Bischof Braccio gibt den Auftrag, den Tempel auf der anderen Flußseite zu befreien, NPC Dirlen (Kleriker Level 5) kommt mit.
- 12 Hier kann man sich mit den Stadtwachen herumhauen (siehe Text)
- 13 Zweiter Auftrag von Cadorna
- 14 Von Urslingen (Söldnerführer) trägt der Gruppe auf, die Tore von Valjevo Castle zu öffnen.
- 15 Ausgang zu den 'Slums', dem ersten von Monstern zu säubernden Gebiet

2) Übersicht der Gebiete um Phlan

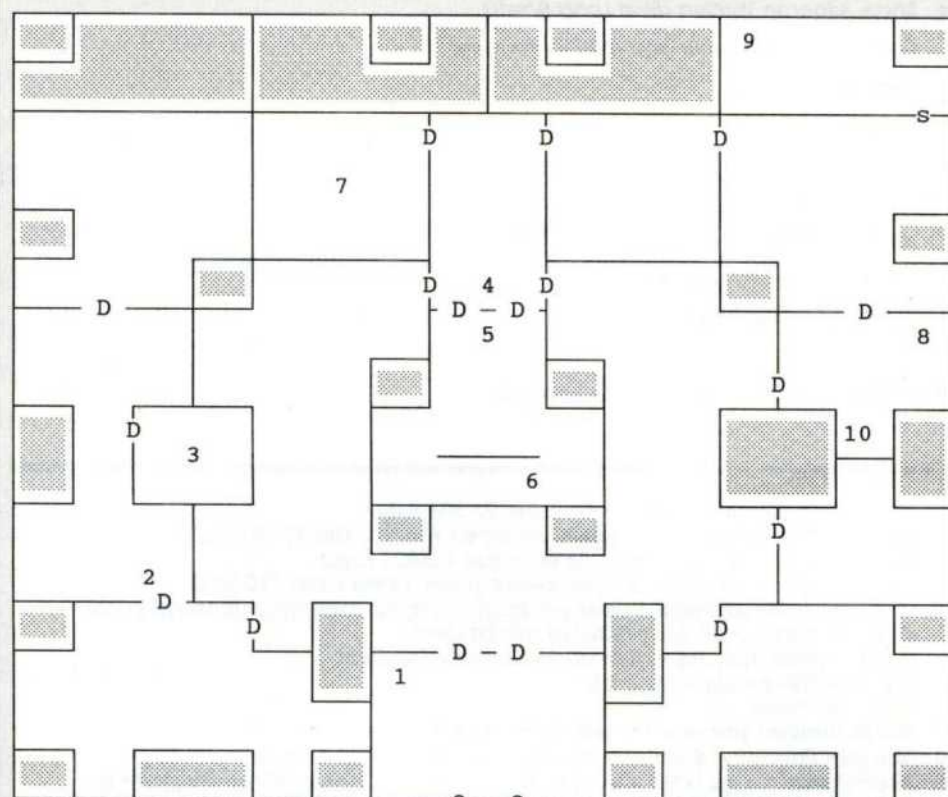


3) Slums westlich von Phlan



- 1 Gute Position, um wandernde Gegner abzufangen ('Bless', Search)
- 2 Orcs streifen über 'Cleric Scroll', 2x 'Cure Light Wounds'
- 3 Goblin-Ausbilder und ca. 10 Goblins, Beute 'Leather Armor+1'
- 4 Beim Suchen findet man hier einen 'Short Bow+1' und 20 'Arrows+1'
- 5 ca. 20 Orcs mit reicher Beute: 3x 'Broadsword+1', ein 'Flail+1', ein 'Chain Mail+1'. Danach 'Rest' möglich.
- 6 Wahrsagerin (nicht angreifen, sonst FLUCH auf Gruppe)
- 7 Kobolde. Beute: Bracers AC6, gut für Magier
- 8 Mit dem Mann hier reden, Auftrag annehmen. Bei (17) vorbeigehen, Word 'Ohlo' sprechen, Paket mitbringen, abliefern (sonst schwerer Kampf mit WENIGER Beute).
- 9 Alter Hanf-Markt; hier kann man Tips über Schätze etc. hören
- 10 Vier Hobgoblins, 'Look' bringt Beute: 'Short Bow+1', 'Ring of Protection+1', ideal für den Magier.
- 11 Schatzkammer, Beute wie bei (4)
- 12 Goblin-Wachen, reichlich
- 13 "Anscheinend leer", Suche bringt ein 'Shield+1' und eine Magier-Schritztrolle mit 'Magic Missile'
- 14 Orc-Wachen, reichlich
- 15 Monster-Anführer, zwei Gnolls, zwei Ogres, ein Hobgoblin
- 16 Zwei Ogres UND VIER TROLLE. Schwere Gegner! Reiche Beute: Bracers AC6, Potion Extra Healing, Ring of Protection+1
- 17 Hier wohnt der Hersteller des Zaubertranks für den Herrn bei (8), 'Area' geht NICHT im gesamten Gebiet südlich der Tür (18).
- 18 Tor zu der 'Alten Seiler-Gilde'

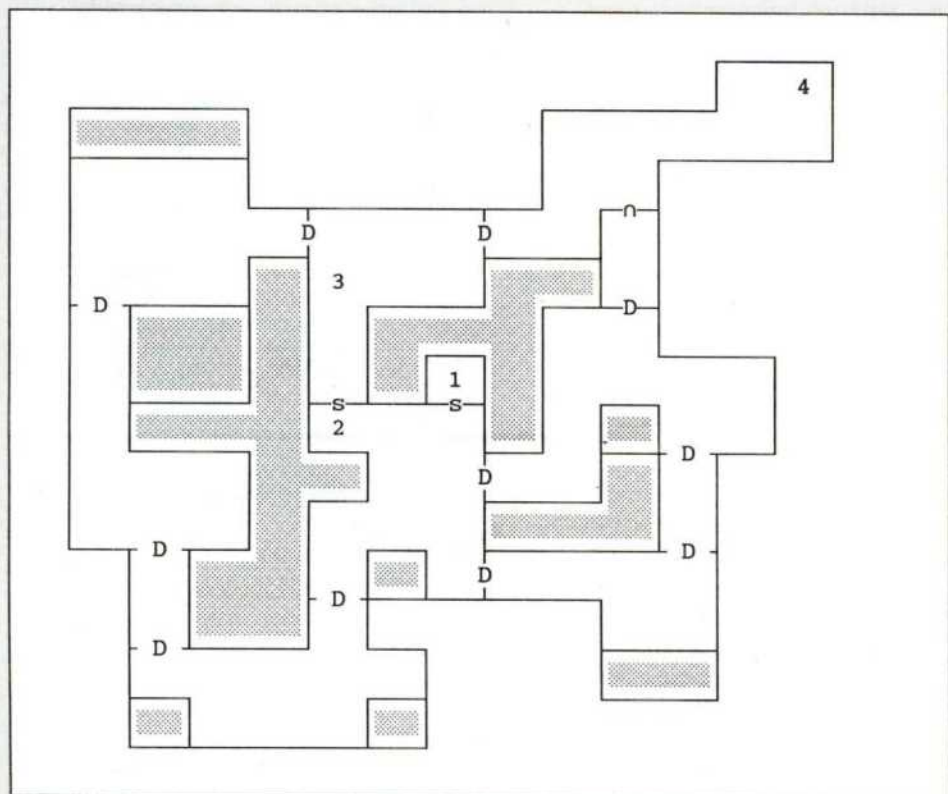
4) Sokol Keep (Insel, nur einmal zugänglich)



- 1 Hier liegt das Skelett eines Elfs. Mit 'Search' findet man ein Pergament mit den Passwörtern: 'SHESTNI' vor Betreten des Tempels bei (6), 'SAMOSUD' danach, 'LUX' für den Geist von Ferran Martinez. 'Parlay', 'Nice', Passwort, macht Untote friedlich.
- 2 Zwei Riesen-Skorpione
- 3 Hier kann man gefahrlos 'Rest' machen.
- 4 Kampf mit Orcs und Hobgoblins. Erst Orc-Führer unschädlich machen (schiessen mit Pfeilen)! Danach Journal # 57
- 5 Hier liegen zwei tote Orcs, vor Angst gestorben (?)
- 6 Geist von Ferran Martinez, Passwort 'LUX' geben. Dann 'Rest' ok.
- 7 Beim Suchen findet man Edelsteine und Journal # 3
- 8 Hier liegt ein 'Hammer +1'
- 9 Schatz: Shield+1, Long Sword+1, Chain Mail+1, Mace+2
- 10 Gift-Frösche (Keine Gegner, nur Opfer!)

- 1 Angriffe von Eidechsen-Menschen, Gnolls und Kobolden (random)
- 2 Kobolde, zwei Gruppen, aus dem Brunnen
- 3 Reinklettern - Zugang zum Räuber-Versteck!
- 4 Eidechsen-Mann und drei Riesen-Eidechsen
- 5 Hinter verbarrikadierter Tür: Wahrsagerin! Anschließend suchen, Banded Mail+1, Quarterstaff+1, Bracers AC4

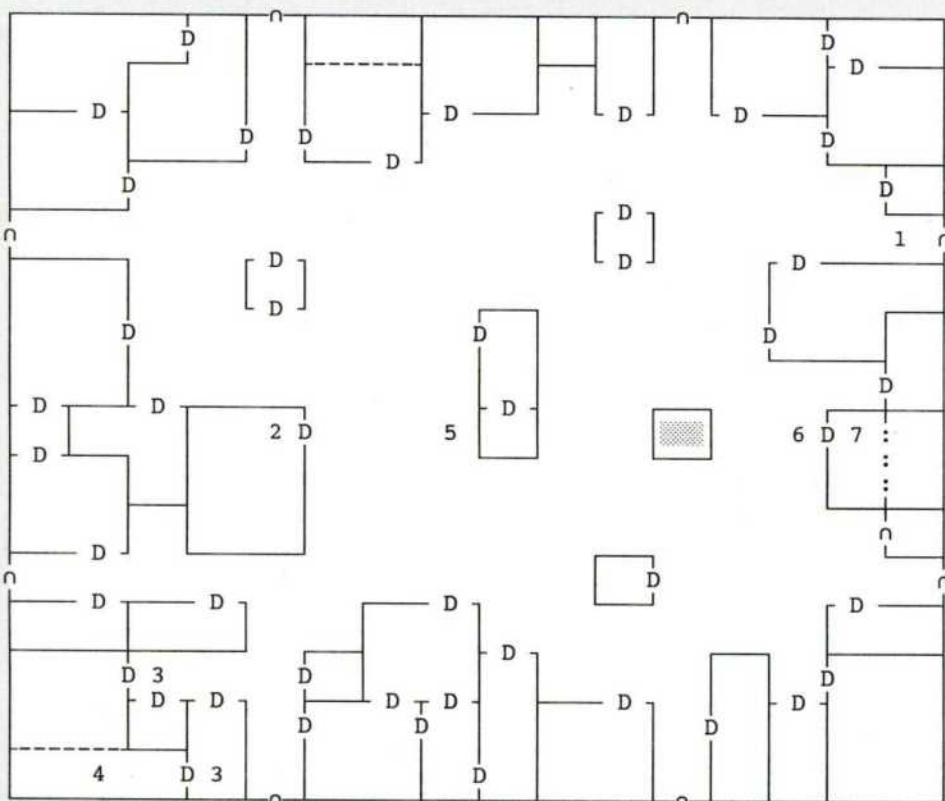
6) Banditen-Versteck unter Kuto's Brunnen



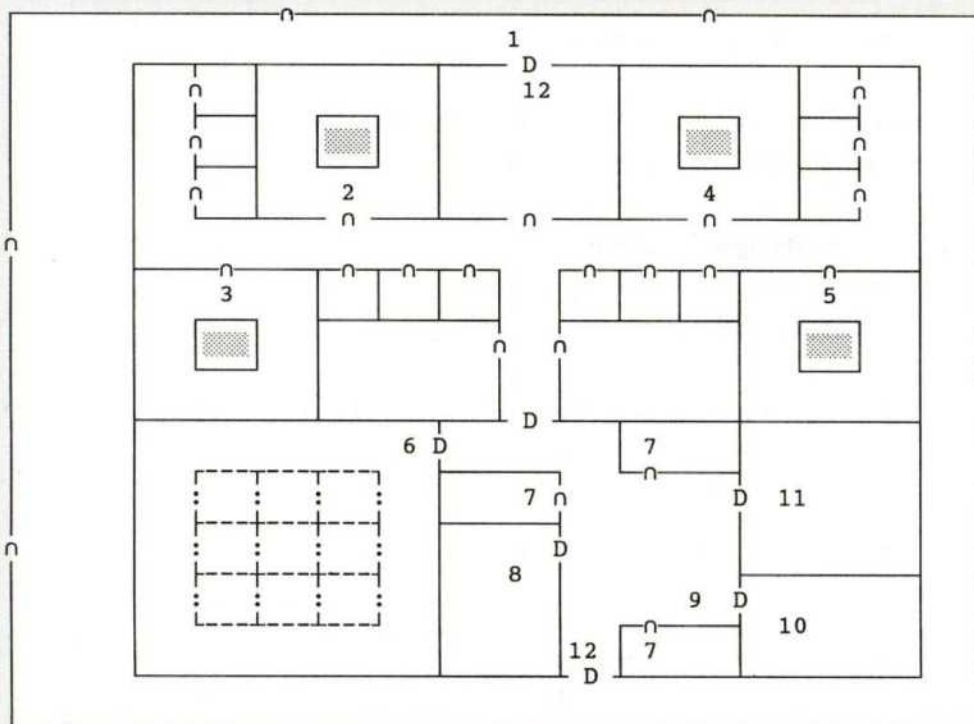
- 1 Hier geht's rauf zur Oberfläche
- 2 Beim 'Suchen' findet man hier eine Geheimtür
- 3 Hier lauert die Bande von Norris dem Grauen. Angreifen! Beute: Long Sword+1. Nachricht #50 wird gefunden.
- 4 Schatzkammer von Norris!

- 1 Gute Option ist 'als Monster verkleiden'
- 2 Eingang zur Taverne. Erst Kampf mit einem betrunkenen Piraten (Fighter Lvl. 4), Beute Long Sword+1, Chain Mail+1. Mit den Monstern in der Taverne nicht trinken (rauben die Gruppe aus), besser angreifen! Nochmal Beute wie oben.
- 3 Diese Türen mit 'Knock' öffnen, geht bei starken Leuten manchmal auch mit 'Bash'.
- 4 Geheimer Tempel von Ilmater, 'Rest' sicher.
- 5 Hier ist die Versteigerung! Nah 'rangehen, mitbieten. Versuchen, den Magier zu fangen (klappt aber nicht). Chance auf Kampf 35%.
- 6 Schrein, Symbole von Bane über denen von Ilmater
- 7 Orc in Robe, angreifen. Die 'Bane Symbols' kriegt man auch später.

7) Podol Plaza



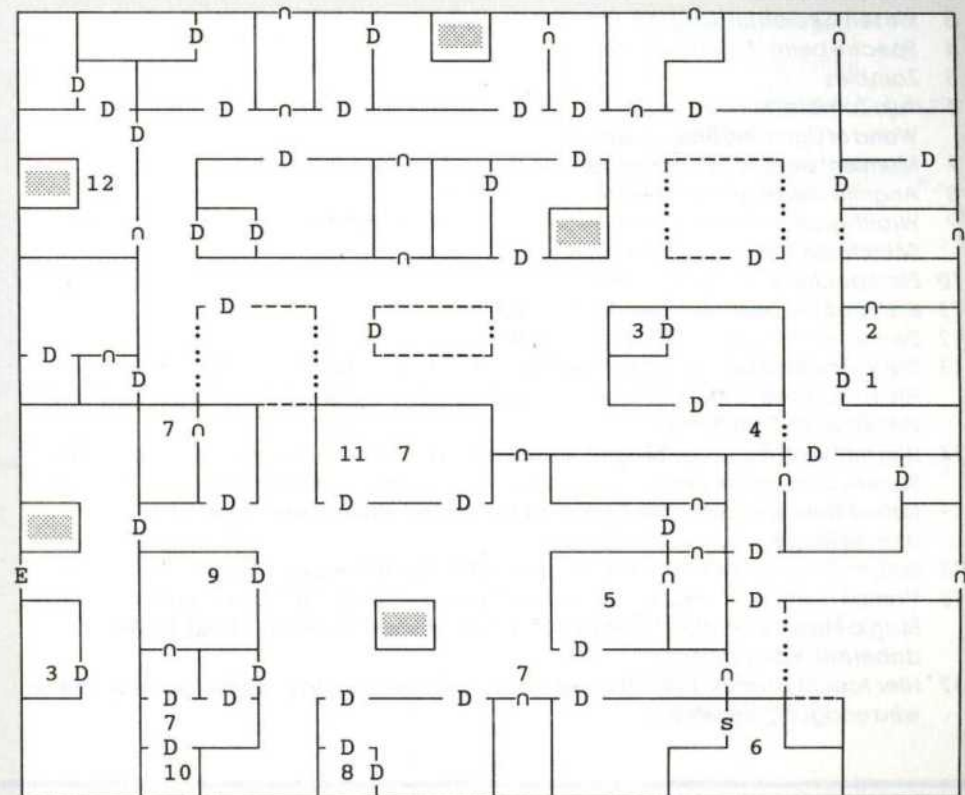
8) Mandor's Bibliothek



- 1 Hier kommt man am besten mit einem 'Knock'-Zauber rein ...
- 2 Abteilung 'Rhetorik'; ein Basilisk greift an! Beute: 'Cloak of Displacement' (verbessert AC auch für Magier!), 'Potion of Giant Strength' und 'Potion of Healing'. Um sich vor dem versteinenden Blick des Monsters zu schützen, eventuell vorher 'Goldfolie' bei (7) holen, jedem eine geben, 'Ready' halten!
- 3 Abteilung 'Mathematik' (auch keine Bücher)
- 4 Abteilung 'Geschichte'. Beim 'Suchen' findet man:
 - Aufzeichnungen des Großen Historikers, Journal #21
 - 'Lex Geographica', Journal #37
 - Geschichte des Nordens, Journal #8
 Am besten 'Search' anschalten und gegen Mittelpfosten anlaufen! Wirkt wie 'Search', kostet aber keine Zeit! Reihenfolge zufällig.
- 5 Abteilung 'Philosophie', man findet beim 'Suchen':
 - Urgund's Beschreibung der Dunkelheit, Journal #19
 - Abhandlungen über Macht, Journal #7
 - Buch 'Harmony of the Rock'
 - Buch 'Diskussion der Poetik'
 - Chronik von Arram
 - Buch 'Abhandlung über die Natur der Schriftstellerei'
- 6 Im Garten gibt's nichts außer aggressivem grünem Schleim
- 7 'Suche' liefert jeweils drei Blatt Goldfolie, evtl. für (2)
- 8 Beim Suchen findet man ein Glas mit drei 'Potions Extra Healing'
- 9 Ein total verwirrter Kämpfer kauert hier. Behandelt man ihn nett, flieht er. Sonst muß man mit ihm kämpfen (Opfer, kein Gegner).
- 10 Eine Suche liefert ein Buch; wenn man mit dem Ding (Ready, use) in der Inn 31 Tage rastet, geht 'Condition' um eins hoch. Besser: verkaufen für 25.000 Gold, einen 'Fine Composite Long Bow' kaufen.
- 11 Hier überrascht man Kobolde, die geben, wenn man sie ziehen läßt, eine Karte mit (Journal #10).
- 12 Beim Verlassen der Library greift der Geist Mandors an. Kann nur mit magischen Waffen (+1) verletzt werden! Achtung, zieht bei Treffern 'Levels' ab! Vorher speichern! Gruppe mit 'Bless' und 'Prayer', 'Protection from Evil' vorbereiten!

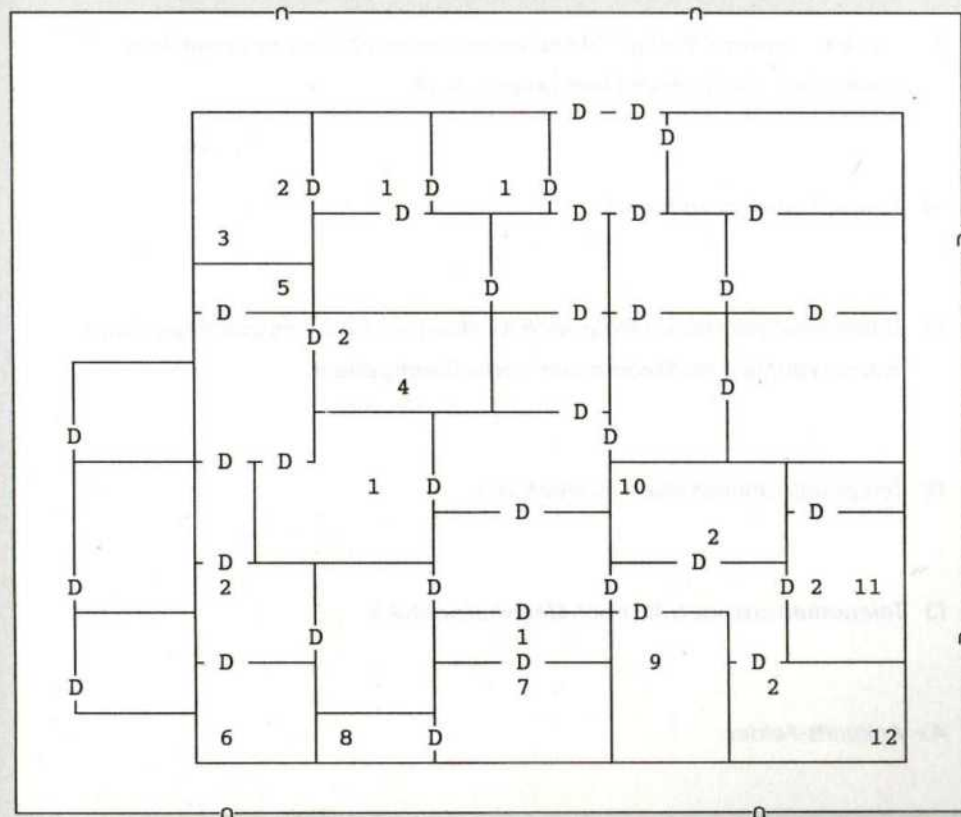
- 1 Giftfrösche (zufällige Angriffe im Gebiet)
- 2 Ghouls und ein Wight (zufällig im Gebiet)
- 3 Hier liegt eine Seite aus einem Tagebuch, Journal #11
- 4 Skorpione greifen an (auch zufällig)
- 5 Küche, dahinter Speisekammer (mit Menschen-Teilen...)
- 6 Chef der Hobgoblins, ein Menschenfresser; Schatztruhe Cadornas. Man kann sie öffnen ODER ungeöffnet nach (12) mitnehmen.
- 7 Angriffe von Hobgoblins
- 8 Junge Hobgoblins fliehen
- 9 Grishnakh und Hobgoblins, Beute: Halskette (verflucht), Schlüssel, Heiltrank, Statuette, verfluchte 'Scale Armor', zwei Magier-Schriftrollen
- 10 Gefangener Mann, Journal #47. Befreien, Ketten mit Schlüssel aufmachen. NICHT anschließen lassen, wenn man bei (12) vorbei will!
- 11 Eine Streitmacht Skelette + Zombies + ein Wight greift an (zuf.).
- 12 'Nur für Diebe'. Dieb sollte Rüstung ablegen, reinklettern. Ein alter Dieb namens Restal bietet an, daß Siegel an der Cadorna-Schatztruhe zu fälschen, für die halbe Beute. Items bleiben unverändert: Ring (verflucht, vorsicht!), einige Gegenstände mit Juwelen und 'Handschuhe für Ogre-Kräfte'. Dem 'Fighter' geben! Bei Rückkehr nach Phlan kassiert die Stadtwache die Truhe ein.

9) Cadorna's alter Familiensitz

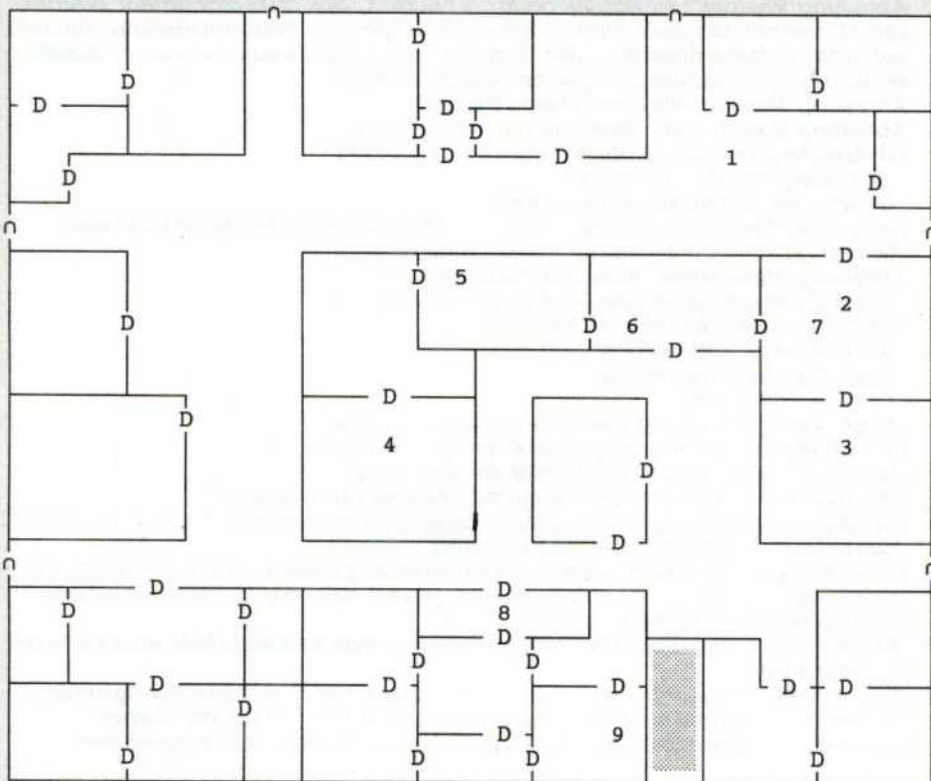


- 1 Gelegentlich Angriff einzelner Diebe (angreifen, wenn möglich)
- 2 Türen mit Fallen, 'Find Traps' vorher machen, vermeiden.
- 3 Schatz, aber erst überprüfen, Falle entschärfen (vom Dieb) 2x Dagger+1, Morning Star+1, Scimitar+1, Short Sword+1, Shield+2, Chain Mail+1, Broad Sword-2 (verflucht).
- 4 Vier Schrankfächer, alle mit Fallen, Juwelen & Edelsteine
- 5 Hier findet man eine Karte (Journal #29)
- 6 Schrank mit magischen Schriftrollen, einer Statuette, einem Scale Armor (verflucht, nicht anprobieren!).
- 7 Hauptquartier der Diebe, 3 mal Level 6, reichlich Level 1. Nach Kampf findet man Dokumente: Jomal #38, #51
- 8 Karte des nordwestlichen Teils von Valjevo Castle, Journal #41
- 9 Junge Diebe schlagen auf einen alten Mann ein, Kampf; Journal #48
- 10 Beute: Short Sword+2, Leather Armor+4, einige Wertgegenstände
- 11 Drei Fächer: A mit Dokumenten, B mit Silber, C (Falle!) mit Gold
- 12 Wandteppiche, die '2 Fine Tapestries' mitnehmen.

10) Villa von Koval (Quartier von Dieben)



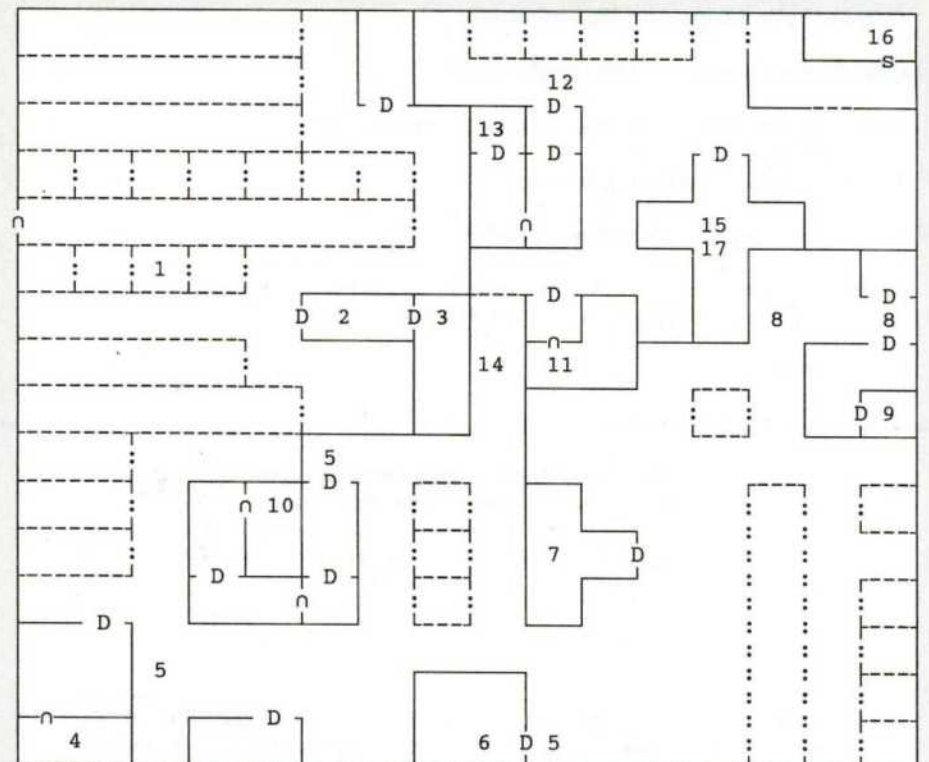
11) Slum beim Tempel



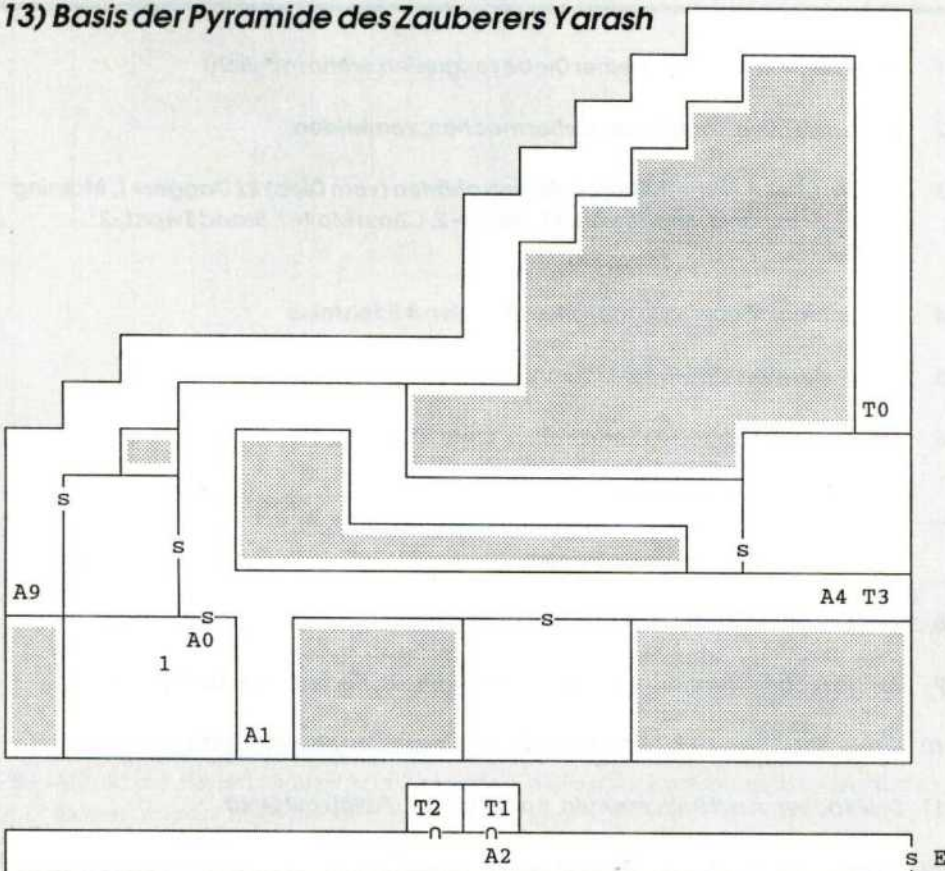
- 1 Vier Orcs mit Symbolen von Bane (zufällig im Gebiet)
- 2 Eine Gruppe von Orcs greift an.
- 3 Goblin-Sklaven. Laufen lassen, erzählen: 'Um in den Tempel von Bane zu kommen, muß man ein heiliges Symbol Banes tragen'.
- 4 Orcs und ein Ogre, Anführer der Orcs. Papier, Journal # 53
- 5 Bei 'Search' NACH Sieg bei (4): Juwelen.
- 6 Bei 'Search': Falltür, darunter Cleric-Schrittfrolle, Potion, Ring of Feather Falling
- 7 Bei 'Search': Juwelen.
- 8 Orc-Wachen greifen an.
- 9 Durchsucht man den Raum, greifen Orcs an. Im ganzen Gebiet zufällige Angriffe von Orcs, Goblins, Hobgoblins. 'Parlay', 'Abusive' läßt diese Feinde meist abziehen.

- 1 Eine Armee von Skeletten greift an (zufällig im Gebiet)
- 2 Skelett-Wachen
- 3 Riesen-Skelett und Skelett-Wachen
- 4 Spectre beim 'Anfertigen' von Skeletten
- 5 Zombies
- 6 Juju Zombie (immun gegen nichtmagische Pfeile). Beute: Potion of Healing, Wand of Lightning Bolt, 2 Kleriker-Scrolls
- 7 Mumien! Gefährlich, können schon durch Anwesenheit lähmen.
- 8 Angriffe von Wights, Ghouls, Zombies (zufällig im Gebiet)
- 9 Wraith greift an, dann reiche Beute: MU Scroll, Hammer+3 (!), Sling +2, Kleriker-Schrittfrolle, Potion Extra Healing.
- 10 Ein 'Spectre' stellt Zombies her.
- 11 Ein 'Spectre' beschwört einen Wight herbei.
- 12 Zwei Spectres greifen an ('Lightning Bolt' passt gut rein...)
- 13 Die Vision eines Ritters gibt einen Schatz frei: Plate Mail+2, Long Sword+2 (kann NICHT von 'Evil' Characters getragen werden!), Ring of Fire Resistance, Shield+1, vier Kleriker-Schrittfrollen.
- 14 Hier trifft man auf einen Magier, der den Vampir bekämpfen will. Wenn man nach Süden zurückgeht, um noch mal auszuruhen. Wenn man ihn nicht in die Gruppe aufnehmen will (Kunststück bei 8 Leuten!), greift er an. Beute: Bracers AC3 (!), diverse Ringe.
- 15 Sarg mit Journal #43, für Vampir unbrauchbar machen (sanctify)!
- 16 Vampir, schwerer Gegner. 'Look' nach Kampf findet Schatz des Vampirs: Wand of Magic Missiles, Shield+1, 3 Potions of Healing. Wenn man die 'Efreeti Bottle' mit dabei hat, kämpft der mit!
- 17 Hier taucht Draculas Vetter nochmal auf, ist aber wegen (15) recht schwach und wird endgültig beseitigt!

12) Valhagen Graveyard

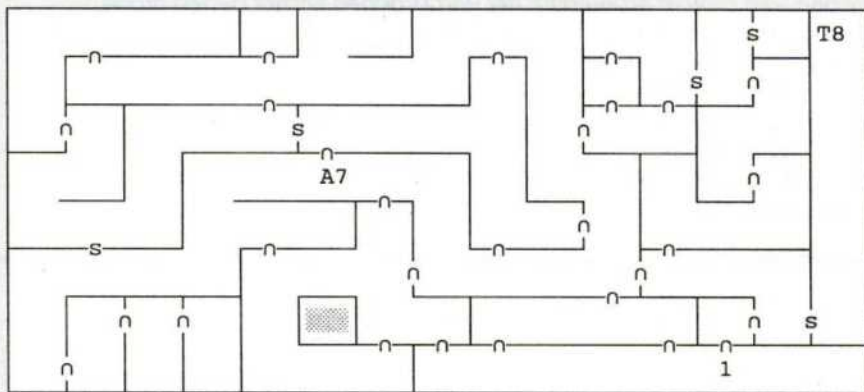


13) Basis der Pyramide des Zauberers Yarash

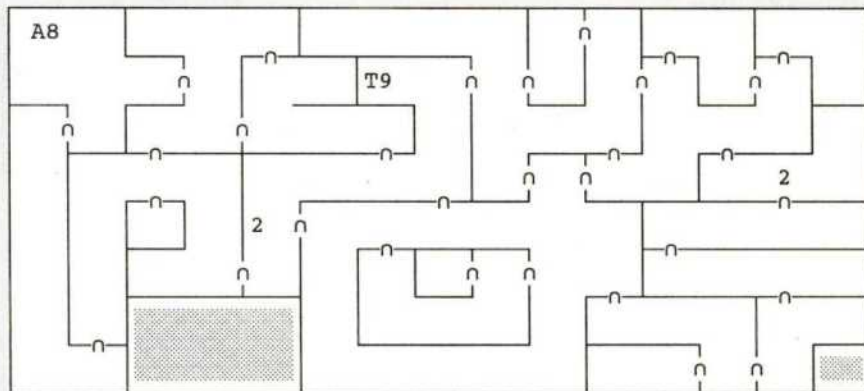


- E Eingang zur Pyramide, man kann mit Boot den See überqueren.
- 1 Hier kann man mit 'Parlay'-'Meek' einen Kampf mit Eidechsenmenschen vermeiden - auch die sind Feinde von Yarash
 - T0 Teleportiert immer nach A0
 - T1 Teleportiert beim ersten Male nach A1, dann nach A7. Umzuschalten durch Werfen von Steinen ('Throw a rock') oder Durchgehen!
 - T2 Teleportiert ähnlich wie T1 im Wechsel
 - T3 Teleportiert erst nach A2, nach Steinwurf nach A3
- Ax Ankunfts-Felder

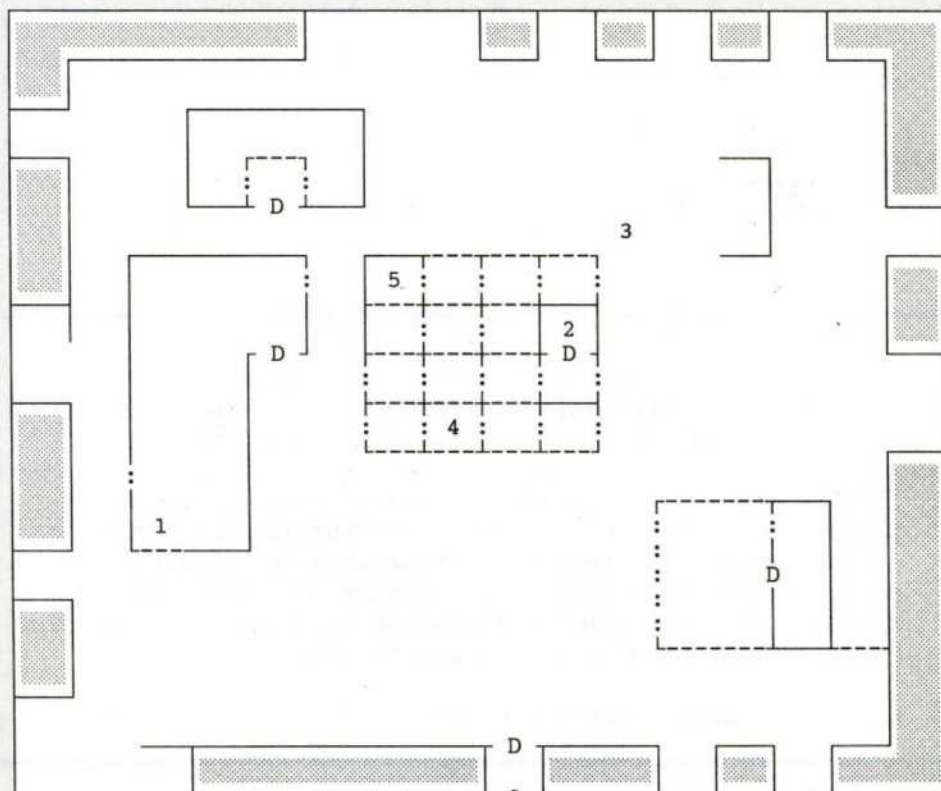
14) Mittel-Niveau von Yarash's Pyramide



- 1 Hier kann man einem Kleriker helfen, der als einziger im Gebiet NICHT angreift, einen Weg nach draußen zu finden.
- 2 Falscher Durchgang (sieht aus wie einer, aber unpassierbar)
- 3 Leiche, 'Search' liefert Journal #26
- T8 Teleportiert nach A8
- T9 Teleportiert nach A9
- Im Gebiet Angriffe von Dridern (Juwelen!), Elfen (Wands of Magic Missiles), Fighters (Long Swords+1) etc.



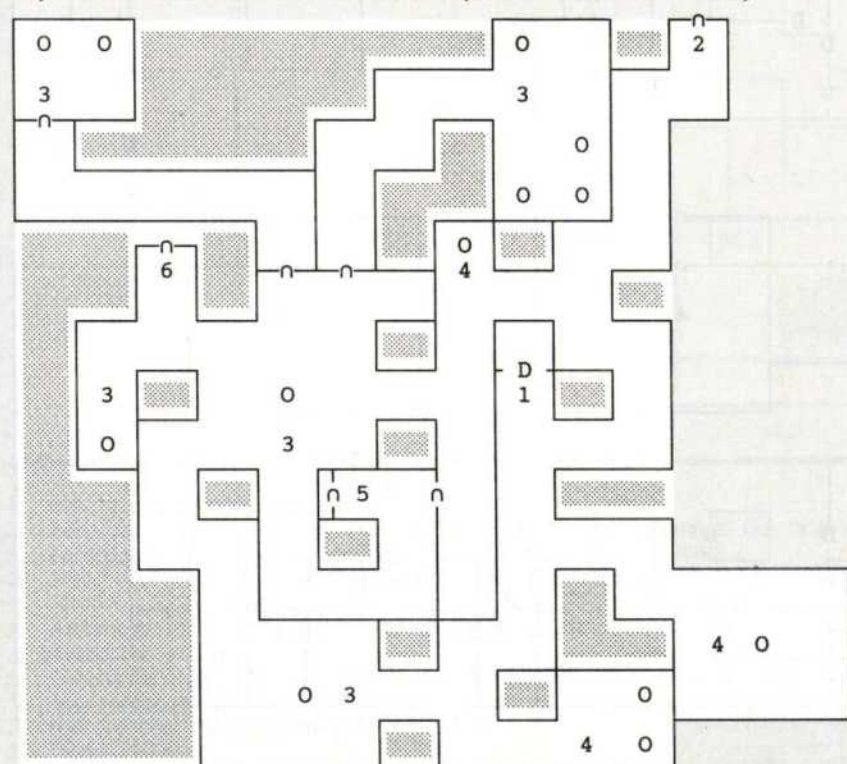
16) Lager der Eidechsen-Leute (bei 37,8 im Gelände)



- 1 Passwort für die Tür ist NOKNOK. Vorsicht! Genau eingeben!
- 2 Hier sollte man die Geräte, die das Wasser verpesteten, zerstören. Es erfolgt eine Explosion, mit ca. 15 Punkten Verletzungen pro Nase.
- 3 Yarash läßt nicht mit sich reden und greift an. Am Zaubern hindern (Pfeile, Stinkwolke, Hold Person)! Seine 'Mutanten-Eidechsenmänner' sind keine einfachen Gegner. Beute: Wand of Paralyzation, Bracers AC4, Potions of Healing, Potion of Speed.
- 4 Eine Skala kann man verstellen. Teleportiert bei 'Blau' zum Ausgang, bei 'Kupfer', 'Silber', 'Gold' zu Schatzkammern!
- 5 Hier mit 'Search'-Einstellung zu den Schatzkammern teleportieren.
- 6 Schreibtisch von Yarash, Journal #33, #49, #27, #56, #40
- 7 Eidechsen-Männer befreien, verraten Stammes-Passwort 'Savior'
- T4 Teleportiert im Wechsel nach A4 und A5
- T6 Teleportiert im Wechsel nach A6 und A10 (Stein werfen)

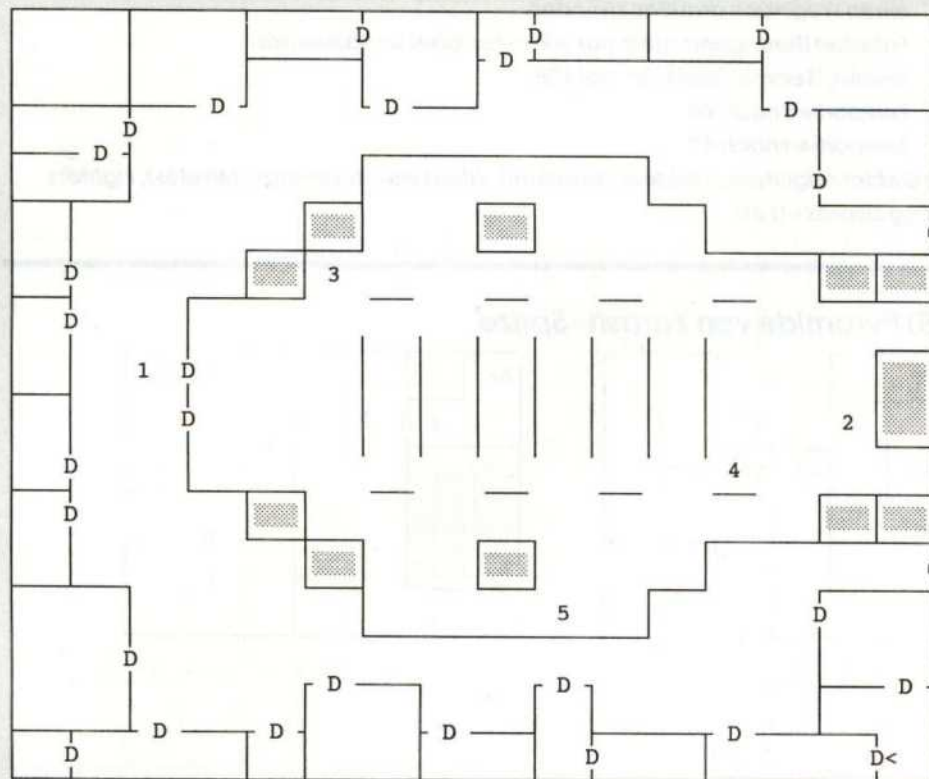
- 1 Ein alter Lizard-Mann fragt nach dem 'Freundschafts-Wort' des Stammes (Man muß vorher Eidechsen-Leute bei Yarash befreien!). 'Savior' bringt's, Journal # 31, dann Duell mit Drythh, der sich Thyrantrexus anschließen will.
- 2 Alte Treppe runter zur Eidechsen-Höhle (1)
- 3 Ausgang eines Tunnels zur Höhle (2), mit 'Suchen' zu finden
- 4 Tunnel-Ausgang zu (5) in der Höhle
- 5 Tunnel-Ausgang zu (6) in der Höhle

17) Höhle der Eidechsen-Leute (unter altem Schloß)



- 1 Hier lauert beim ersten Betreten eine Horde Riesen-Eidechsen
- 2 Tunnel zum Ausgang (3) im alten Schloß oben
- 3 Wenn man NACH einem Kampf im Wasser sucht, Schatz (je einmal)
- 4 Bei Suche NACH einem Kampf Schatz und ein Schild+2
- 5 Tunnel zu (4) oben
- 6 Tunnel zu (5) oben.
- Weder im Schloß noch in der Höhle gehen 'Area' (Gebiets-Skizze) und ALLE Magie. Ausnahme: Dürten (Kleriker, NPC) kann auch hier mit 'Hold Person' Eidechsen-Leute lähmen, sehr vorteilhaft.
- O Teich mit Eidechsen-Leuten

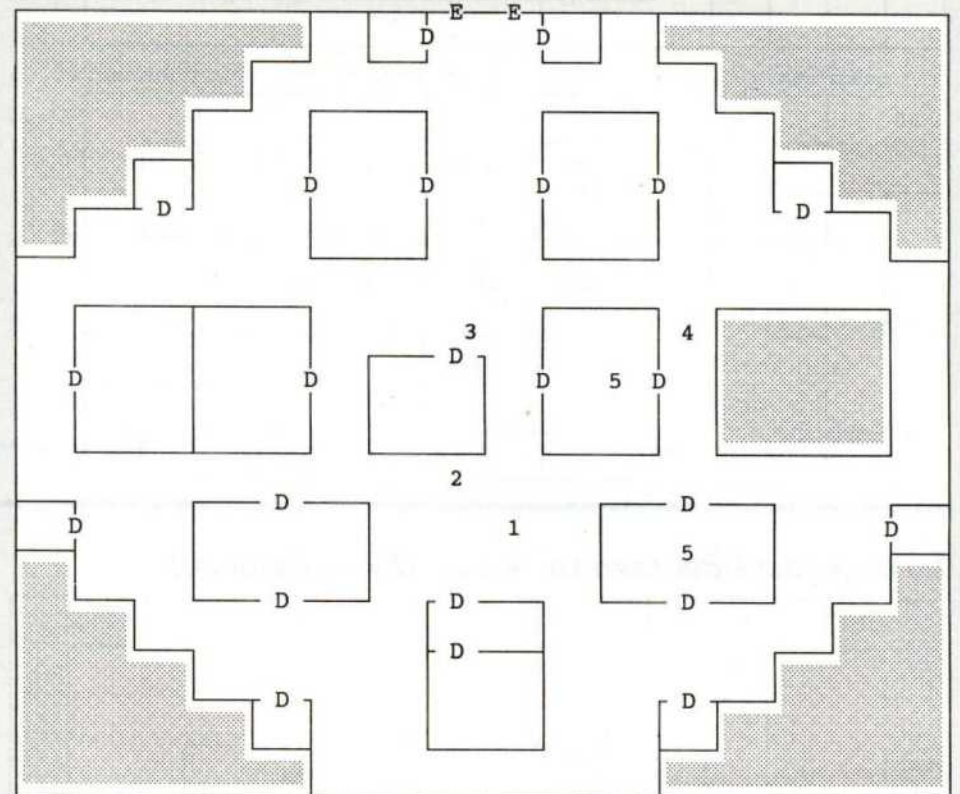
18) Tempel von Bane am Westufer



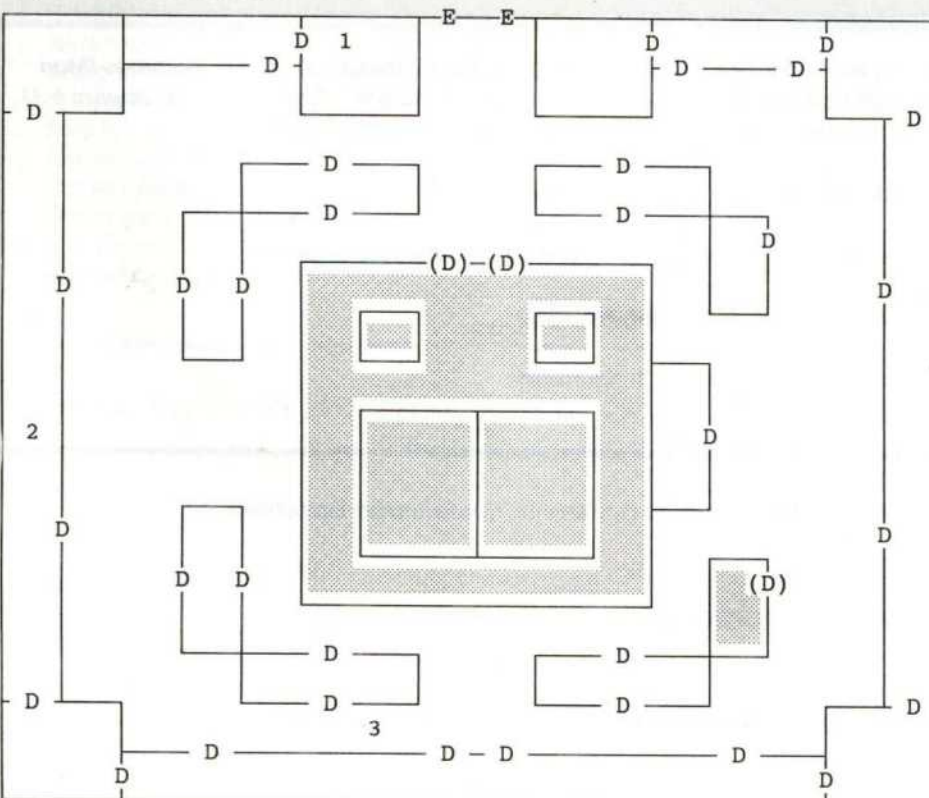
- 1 Hierhin wird die Gruppe beim Betreten des Lagers geführt
- 2 Ein Sklavenhändler preist einen weinenden Jungen an. Man kann den Händler schlagen und dann gegen seine Wachen kämpfen.
- 3 Tor zum Sklaven-Gefängnis. Wenn man hier angreift, ist die Position taktisch ungünstiger als bei (5)
- 4 Eingang zum Vieh-Pferch - läßt man's liebe Vieh frei, gibt es so ein Chaos, daß die Sklaven fliehen können.
- 5 Kasernen. Reingehen, gute Position zum Kampf: a) 20 Piraten, b) 20 Piraten & ein Kämpfer, c) 40 Piraten und einige Kämpfer, d) wie (c) von weiter weg. Piraten-Kapitän kommt und fordert zur Kapitulation auf. Angreifen! 40 Piraten, reichlich Kämpfer und der Kapitän. Beute: Shield+2, Long Sword+4, Plate Mail+3 (die EINZIGE im Spiel!).

- 1 Alter Orc läßt die Gruppe in den Tempel, wenn ein 'Holy Symbol of Bane' getragen wird (vorher erbeuten!). Bei Herausgehen Kampf gegen große Orc-Gruppe. Dürten (Kleriker, NPC) bleibt im Tempel.
- 2 Den Altar von Bane zerstören!
- 3 Falltür, zwei 'Cleric Scrolls', eine Magier-Schriftrolle
- 4 Falltür, Hand-Axt+1, Dolch+1, Hammer+1, Mace+1, Morgenstern+1, Scimitar+1, Speer+1, Kurzsword+1.
- 5 Falltür, 'Potion Giant Strength', 'Po. Healing', 'Po. Speed', 'Wand of Magic Missiles', 'Dust of Disappearance', 7 Gold-Statuen

19) Piraten-Lager bei (12,31), einmal zugänglich.



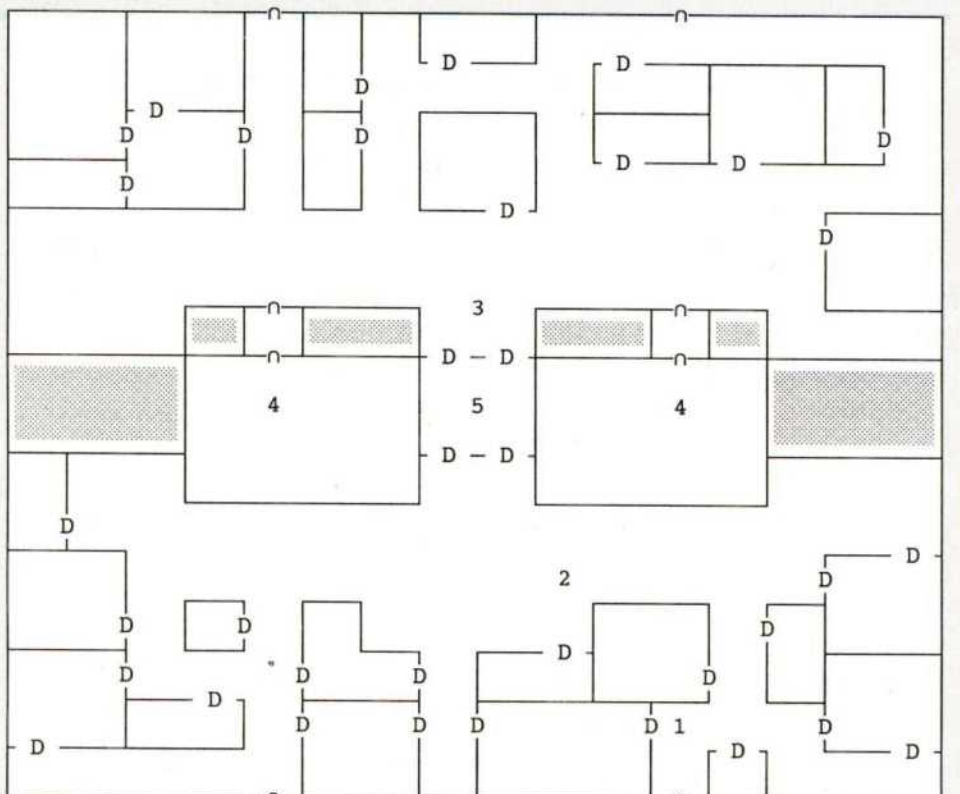
20) Zhentil-Outpost



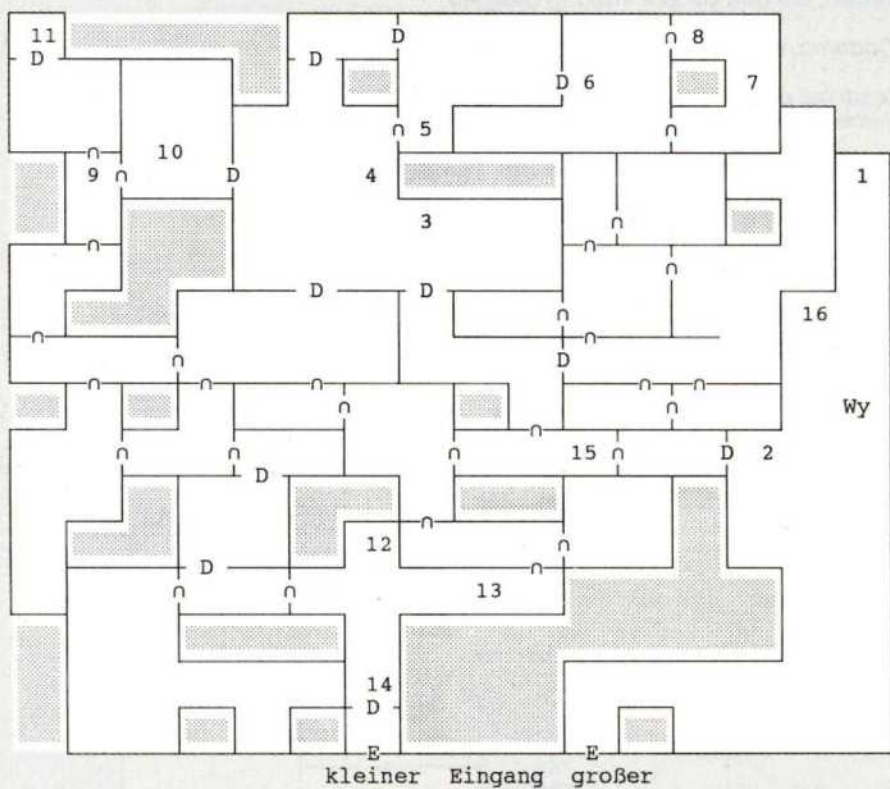
- 1 Ein Mann verkauft der Gruppe seinen Wagen für 250 Goldstücke
- 2 Bugbears halten die Gruppe an, fordern Bestechung.
- Wenn die Gruppe nicht erkannt wird, kommt man bei (3) an und kann bei (4) die Wachoffiziere einzeln schlagen, dann bei (5) das Bugbear-Regiment aus dem Weg räumen.
- Wird die Täuschung erkannt, bei (2) die Bugbears schlagen, mit 'Knock' (oder durch einen Kämpfer mit 'Ogre Strength') die Tore bei (5) aufbrechen, dann die gesamten restlichen Gegner bei (3) stellen. Kämpfe (4) und (5) fallen dann weg. Beute: Zwei 'Rings of Protection+2'.
- 3 Kampf gegen beide Offiziers-Gruppen
- 4 Einzelne Tor-Offiziere, wenn kein Alarm erfolgt.
- 5 Bugbear-Regiment, wenn nicht schon bei (2) beseitigt.

- 1 Hier wird die Gruppe einquartiert. Beim 'Dinner' mit dem Kommandanten alle Konversationsmöglichkeiten benutzen (Journal #46), vorsichtig antworten über Phlan. Danach 'Rest' MIT einer WACHE! Zwei Kämpfe gegen Zhentil-Krieger.
- 2 Gute Position, mit Blick nach Norden und 'Look' die Kämpfe mit den Zhentil-Wachen abzuwarten. Kämpfe: a) 7 Wachen, b) 19 Wachen, c) 25 Wachen, d) 31 Wachen, e) 32 Wachen, f) Große Gruppe, von einem Zwerg angeführt. Beute: Gauntlets of Ogre Strength (!), g) Kommandant und Magier, viele Kämpfer. Beute: Long Sword+2, Plate Mail+2, Shield+1, Bracers AC3 (!), Wand of Lightning, 2 Rings of Fire Resistance, 3 Potions Extra Healing.
- 3 Hier kann man über die Wand klettern. Die Türen (D) sind nicht zu öffnen.

21) Stojanov Gate - Tor zum Valjevo-Schloß



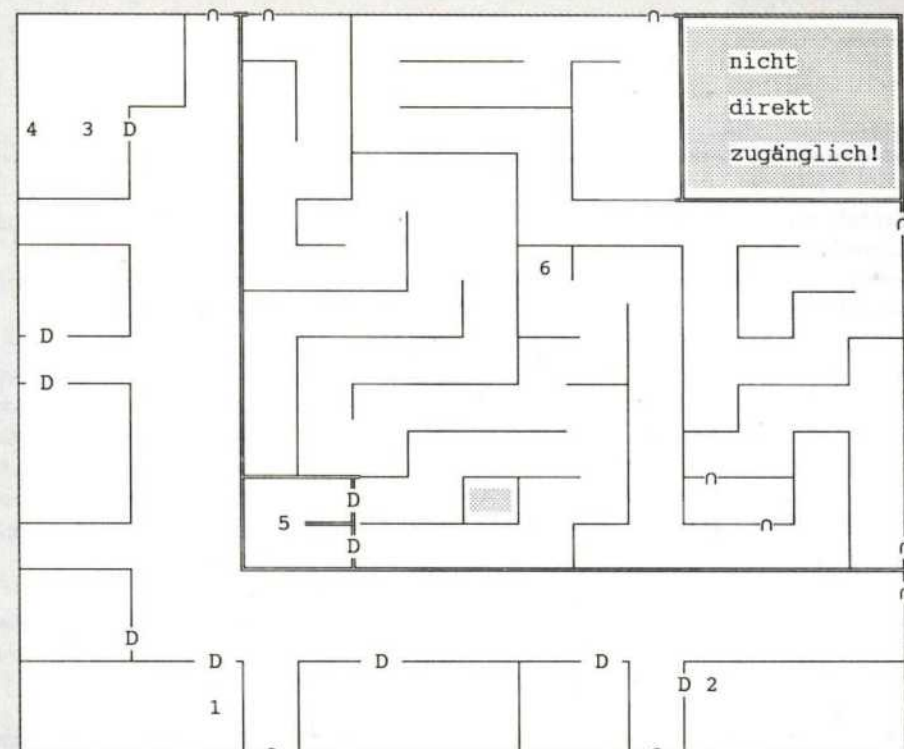
22) Kobold-Höhle bei 32,15 ('Area' geht nicht!)



- Wy Wyvern greift an! Am besten über großen Eingang kommen.
- 1 'Suche' findet alten Kobold. Nett behandeln, Journal #20
 - 2 Schlafender Kobold. Aufwecken, eskortieren lassen nach (3)
 - 3 Hierhin führt der Kobold. An Ecke auf Kampf vorbereiten!
 - 4 Kampf mit Kobolden: a) Vier Trolle und viele Kobolde, b) Angriff mit Schleudern, dann Wildschweine & viele Kobolde, c) Zwei Trolle, zwei Abgesandte von Thyranthraxus, Kobolde.
 - 5 Wachen des Königs: Drei Trolle, Wildschweine, Kobolde.
 - 6 König ist auf Flucht in eigene Falle ('Spiked Pit') gestürzt.
 - 7 Schatz der Kobolde. Magier-Rollen mitnehmen, Rest ist Schrott.
 - 8 'Suche' liefert eine Flasche mit einem Efreit! Antworten, daß Gruppe KEINE Vampire sind. Kann gegen Vampir mitkämpfen!
 - 9 Junge Frau (Prinzessin Fatima, Journal #16) hat Kobold getötet. Schließt sich an, wenn weniger als 8 Gruppen-Mitglieder.
 - 10 Kaserne, mit Karte aus Journal # 28
 - 11 War Gefängnis-Zelle, gebrochene Fesseln und tote Kobolde
 - 12 'Suche' liefert unter Schutt ein Bild (Journal # 42)
 - 13 Kobold macht Friedensangebot. Nicht mitgehen, Falle! Kampf.
 - 14 In einem Wasserloch kann man Gegenstände verlieren.
 - 15 Angriff von Kobolden
 - 16 Schatz des Wyvern (erst NACH Höhle holen, ist schwer!).

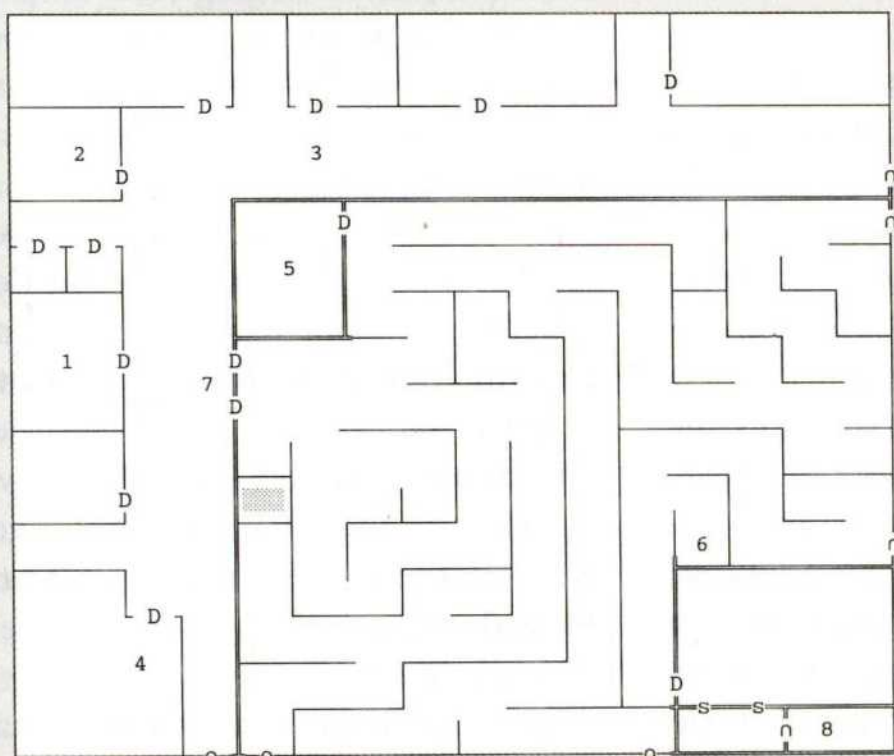
- 1 Schmiede; bei Tageszeit Kampf mit drei Feuerriesen und Kämpfer
- 2 Frauen bieten an, der Gruppe durch Verkleidung zu helfen. Ok.
- 3 Temple von Bane. Angreifen! Beute: Mace+3, Necklace of Missiles, Plate Mail +1
- 4 Opferschale und zwei gekreuzte Schwerter. Nicht nehmen!
- 5 Drei Riesen treiben sich hier (nicht lange) herum.
- 6 Teleporter-Feld, geht zufällig zu einem anderen Teleport-Feld

23) Schloß Valjevo, Südwest-Teil



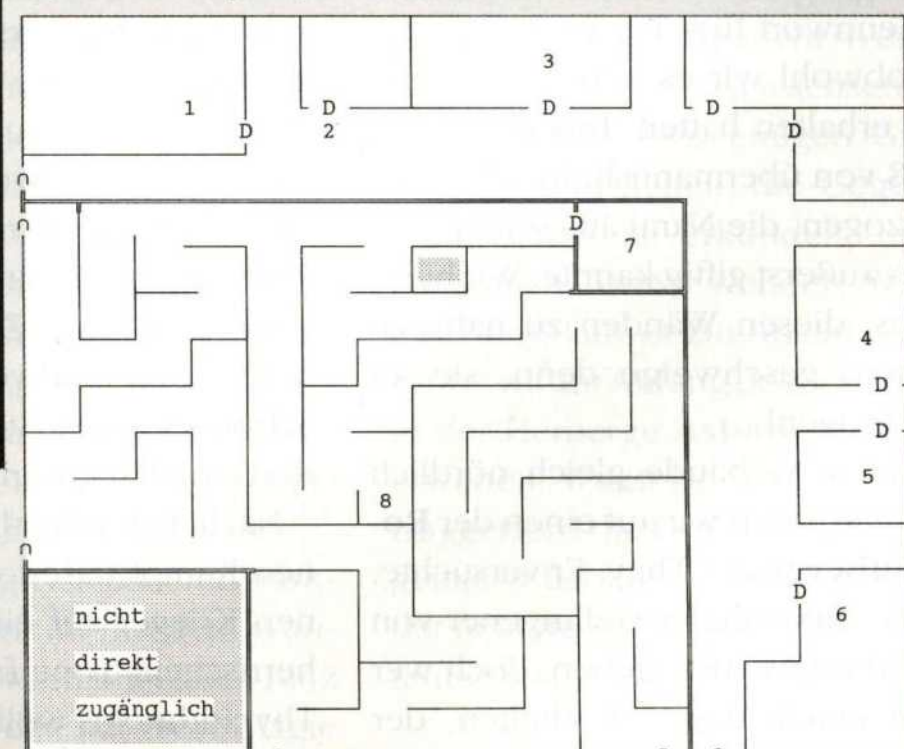
- 1 Zwei Feuer-Riesen lauern hier.
- 2 Zwei Riesen verlangen Parole. 'Parlay' und 'Abusive' kann Kampf vermeiden, sonst Kampf und 'Alarm'.
- 3 Kämpfer kommt aus Tür, stellt Gruppe zur Rede. Angreifen, dann Gruppe von 5 Riesen und einem Kämpfer. Bei 'Alarm' kein 'Rest'.
- 4 Riesen, die mühsam aus den Betten finden ...
- 5 Roter Magier, Al-Hyam Dazid. Angreifen! Beute Bracers AC3, Wand of Lightning, Ring of Fire Resistance.
- 6 Teleportations-Feld
- 7 Passwort für Tor ist 'Rhodia'
- 8 HIER geht es zum ECHTEN Thyranthraxus ...

24) Schloß Valjevo, Nordwest-Teil

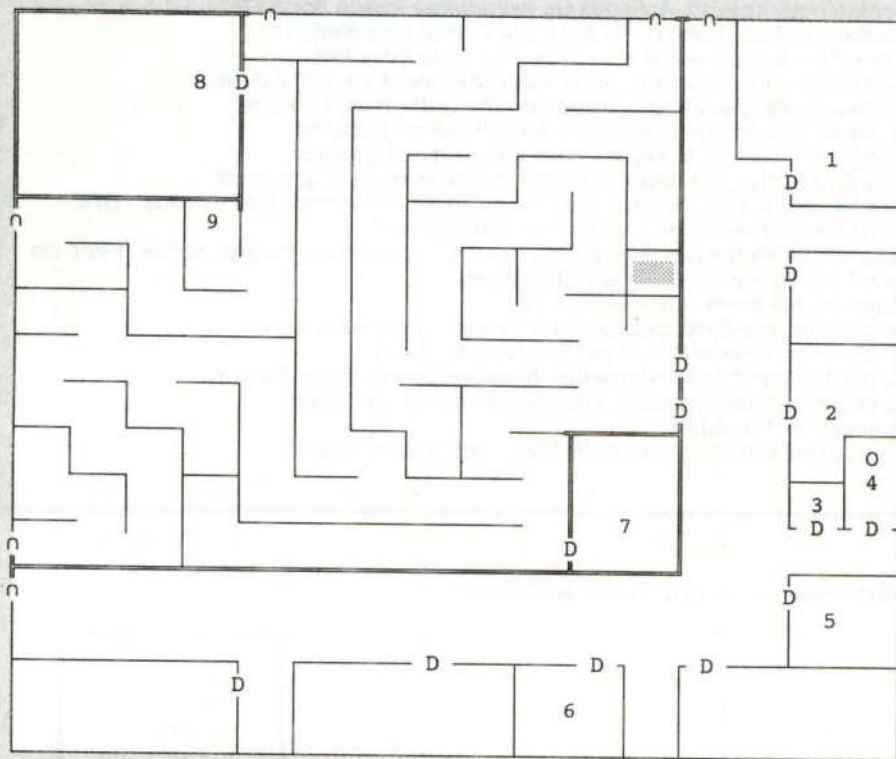


- 1 Hier ist nix, Irrtum!
- 2 Kämpfer stellt die Gruppe, Kampf (Beute: Javelin of Lightning!) Danach 'Alarm'.
- 3 Schmutzige Kaserne mit (einmal, tagsüber) vier Feuer-Riesen
- 4 Gnoll-Aufseher mit menschlichen Sklaven. Erschlagen (den Gnoll), Mann verrät Passwort für Tor (Rhodia).
- 5 Aufzeichnungen, z.B. daß die Roten Zauberer von Thay mit Thyranthraxus zusammenarbeiten.
- 6 Gebäude mit Schreib-Utensilien. Bei Tag: Kampf mit zwei Botschaftern von Thyranthraxus, einmal.
- 7 Hier treiben sich Trolle herum (reichlich).
- 8 Teleport-Feld.

25) Schloß Valjevo, Nordost-Teil

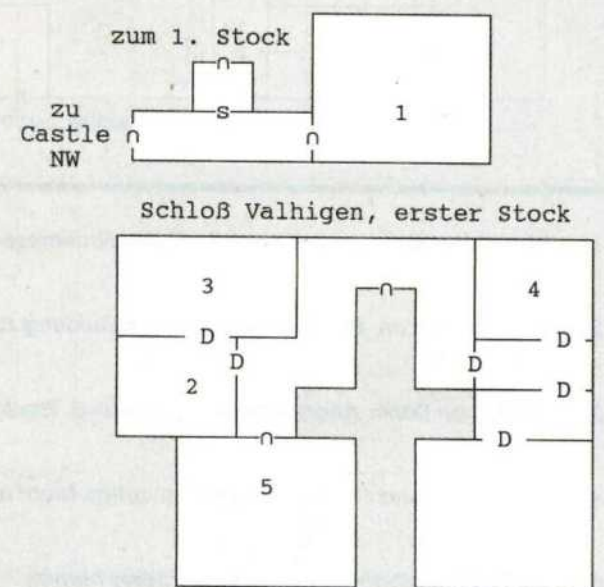


26) Schloß Valjevo, Südost-Teil



- 1 Riesen-Schlangen lauern hier
- 2 Riesen, die gerade ihre Rüstung anlegen
- 3 Cadorna, als Gefangener von Thyranthraxus
- 4 Teich mit einem 'Long Sword +2 Flame Tongue', das sollte der Dieb holen, vorher Rüstung ablegen!
- 5 Zwei Riesen verlangen ein Password; Kampf, Alarm.
- 6 Decke stürzt ein, Gruppe kann verletzt werden.
- 7 Drei Feuerriesen streiten sich, dann Kampf
- 8 Hier findet man den FALSCHEN Thyranthraxus, Beute: Long Sword+5, Schutzring+3, Handschuhe für Riesen-Kräfte!
- 9 Teleport-Feld

27) Das Versteck von Thyranthraxus



- 1 Hier trifft man eine Medusa ('Silver Plate Mail' tut gut ...). Im Prinzip ist das hier der unzugängliche Raum im Castle NE.
- 2 Vorzimmer, ein Bote wartet (kann man angreifen, muß aber nicht)
- 3 Verbündeter von Thyranthraxus, Beute: Wand of Magic Missiles
- 4 Falltür zu (1). Besser von unten, mit 'Bless' etc. vorbereiten.
- 5 THYRANTHRAXUS, der ECHTE! Erst Angriff von ca. 12 Kämpfern Lvl. 8, denen man ein paar '2-Hand Sword +2' abnehmen sollte. Im Kampf die EIGENEN 'Heroes' mit 'Hold Person' festhalten, so daß sie niedergehauen werden (dann 'Bandage'). Die stellen sich sonst im ZWEITEN Kampf auf die Seite von Thyranthraxus! Thyranthraxus ist ein böser Geist im Körper eines Bronzedrachen, der reichlich Hit-Points hat und Blitze spuckt. Also WEG VON DEN WÄNDEN! Angreifen, umringen, drauf einhauen - vorher Bless, Prayer, Enlarge, Protection from Evil, Haste, ggf. Mirror Image machen! Das Biest ist gegen Magie praktisch immun. Er steckt genau genommen im rechten oberen Eck vom Castle SW.

Belohnung in Phlan abholen, ist reichlich. Danach die 'Heroes' wieder flottmachen. Man kann dann noch im Gelände herumlaufen und umherziehende Monster verhauen. Bei (10,9) lebt ein guter Drache. Mit dem kann man reden, aber besser NICHT angreifen.

Fortsetzung von Seite 18

Gift und Lügen

Noch einmal rasteten wir in Phlan, ließen einige unserer Beutestücke identifizieren und drangen dann im Nordwesten in die innere Burg ein! Das Kennwort fürs Tor wurde akzeptiert, obwohl wir es bereits am Tage zuvor erhalten hatten. Innen war das Schloß von übermannshohen Hecken durchzogen, die Narai aus seiner Heimat als äußerst giftig kannte. Wir hüteten uns, diesen Wänden zu nahe zu kommen, geschweige denn, sie zu durchdringen!

In einem Gebäude gleich nördlich des Tores, trafen wir auf einen der **Roten Zauberer** aus Thay. Er versuchte, sich als unbeteiligter Gefangener von Thyranthraxus auszugeben, doch wer könnte einen Magier festhalten, der über so starke Zauber wie **Dimen-**

sions-Tore verfügt? Oder der ganz einfach unsichtbar an allen Wachen vorbei fortgehen kann? Es kam zum Kampf, und wir erbeuteten **Bracers AC3**, einen **Wand of Lightning** und einen **Ring**, der vor Feuer schützte.

In den total verwirrenden Gängen des Gartens fanden wir uns nur zu recht, weil Fundin erstklassige Karten zeichnete. Wir versuchten also, in das zentrale Gebäude des Schlosses hineinzukommen. Du kennst ja den alten Labyrinth-Trick: wenn man um ein Gebiet herum geht und immer die linke Abzweigung nimmt, findet man irgendwann den Zugang. Wir liefen durch den südwestlichen Teil des Schlosses in den Südosten und fanden dort eine Tür, die ins Zentrum führte!

Nach guten Vorbereitungen für einen Kampf trafen wir drinnen auf einen Krieger auf einem Thron, der in herrischem Tone fragte, was wir von Thyranthraxus wollten. Wir haben angegriffen, und zu unserer großen

Überraschung fiel dieser Mann sofort einer simplen Stinkwolke zum Opfer! Mit den ihn begleitenden zwei Dieben machten wir ebenfalls kurzen Prozeß, obwohl sie von einem Unsichtbarkeitszauber geschützt waren, so daß wir sie nicht direkt mit Magie angreifen konnten. Doch ein **Feuerball** erwischte auch sie. Wir fanden **Gauntlets für Riesenkräfte**, einen **Schutzring+3** und ein phantastisch gearbeitetes **Long Sword+5**, eine Waffe, wie sie in den alten Balladen besungen wird! Beriond hat Fundin das **Long Sword+4** gegeben und fortan mit dem neuen Schwert gekämpft.

Nach dem Ende des reich aus gestatteten Mannes wurde Alarm gegeben, und auf einmal wimmelte der Garten von riesigen Giftschlangen! Doch die sind ein wenig langsam, und besonders in den engen Gängen haben wir sie aus der Ferne fertiggemacht, ehe sie uns mit ihren Giftzähnen nahe kommen konnten.

Nach diesem Kampf haben wir das Schloß verlassen und das Rathaus von Phlan aufgesucht, wobei Narai auf dem gesamten Weg mit Fundin darüber debattierte, daß dieser Thyranthraxus so gar nicht den vielen Beschreibungen entsprach, die uns zu Ohren gekommen waren - keine flammende Aura, und eher ein enttäuschender Gegner. Du wirst es schon vermuten, beim Rat haben wir keinen Pfifferling für das Ende dieses Kriegers erhalten - das war gar nicht Thyranthraxus gewesen, sondern irgendein Unterling!

Alles Illusion

Wir suchten also sein Versteck ein zweites Mal auf, konnten aber keinen weiterführenden Zugang entdecken. Beim Absuchen des Schlosses hatten wir noch in einen kahlen Raum im Nordwesten eindringen können. Und als wir hier wieder hineinschauten, bemerkte Fundin, daß dieser Raum viel kleiner sei als die Halle des falschen Thyranthraxus. Das war die Lösung - denn im Süden, hinter der Illusion einer Wand, die sehr solide schien, entdeckten wir einen Ausgang!

Wir bereiteten uns wieder auf einen Kampf vor, gingen zunächst geradeaus - und trafen auf eine **Medusa**! Sie versuchte, Narai mit ihrem Blick zu versteinern, aber der hatte kurz vorher zu seinem Schutzring+3 eine silberne **Plate Mail** gekauft, die wirkte wie ein Spiegel! Urplötzlich stand vor uns eine steinerne Medusa, immer noch fürchterlich häßlich, aber ungefährlich. Manchmal lohnt es sich eben, die Ohren aufzusperren, denn Narai hatte noch im Torturm bei den Offizieren des Stojanow-Gate einen Gesprächsfetzen aufgeschnappt, in dem eine Medusa erwähnt wurde, und hatte mit der Rüstung für so einen Fall vorgesorgt, Tyr sei Dank!

Die Medusa hatten wir - doch wo war Thyranthraxus? Fundin murmelte, er hätte hinter dem Ausgang eventuell eine Geheimtür entdeckt. Damit hatte er recht, wir fanden die Treppe zum ersten Stock des zentralen Turmes. Oben herrschte geschäftiges Treiben: ein Bo-

te erstattete Meldung, doch auch der Mann, den er gesprochen hatte, konnte kaum der gesuchte Feurdämon sein, dazu war er ein zu einfacher Gegner.

Schließlich standen wir vor eine Treppe hinunter nach Südwesten, und Parvus sprach von einer ungeheuren, bösen Ausstrahlung, die er zu spüren glaubte. Tymora sei Dank, haben wir diese Warnung ernst genommen und uns auf einen wirklich schlimmen Gegner gut vorbereitet. Vor Thyranthraxus, dem echten, stürzte sich ein gutes Dutzend sehr hochrangiger Kämpfer auf uns. Parvus und ich nahmen ihnen je ein **2-Hand Sword+2** ab, als wir sie mit reichlichem Einsatz von Magie überwunden hatten. Unsere beiden **Heroes** waren im Eifer des Gefechts in Stinkwolken gerannt und niedergehauen worden, wir hatten sie aber mit **Bandage** gerettet.

Kaum war der letzte Krieger überwunden, hat Merlin noch einen Schnelligkeits-Zauber ausgestoßen (**Haste**), als er den gewaltigen Bronzedrachen näherkommen sah.

*Anmerkung: Bei "Continue Battle?" nach den Kämpfern mit **Yes** antworten, Gruppe sammeln, Zauber aussprechen, dazu noch **Prayer**, **Bless** und **Protection from Evil**!*

Das Ende des Dämons

Thyranthraxus hat noch versucht, uns zu bestechen, indem er uns hohe Posten in seiner Armee anbot - doch welcher Mann, Zwerg oder Halb-Elf von guter Gesinnung würde sich so einem Ungeheuer anschließen? Bei unseren **Helden**, die beide noch bewußtlos waren, hätte ich das nicht unbedingt ausgeschlossen. Als Körper hatte sich der Dämon Thyranthraxus diesen Bronzedrachen gewählt, an sich schon ein respektabler Gegner - doch mit seiner Flammenaura und den auch trotz Verwundung geschleuderten Blitzen, was für ein Ungeheuer!

Der Dämon hat gleich unseren stärksten Kämpfer, Beriond mit dem wunderbaren Langschwert, mit einem Blitz angegriffen, aber den hat diese Magie nicht niedergeworfen, Tyr sei Dank!

Wir hatten uns so schnell wie möglich verteilt, von den Wänden entfernt, um nicht auch noch von reflektierten Blitzen getroffen zu werden, und das Monster von allen Seiten angegriffen. Das ist gegen Drachen eh' die beste Taktik. Thyranthraxus war gegen Magie praktisch unempfindlich, doch gegen unsere Waffen nicht - und als sowohl Beriond und Fundin ihn mehrfach mit ihren magischen **Long Swords+5/+4** getroffen hatten, hat Parvus dem Drachen mit dem gerade vorher erbeuteten beidhändigen **Schwert+2** den Rest gegeben!

Der Feurdämon drohte noch, uns jetzt mit der Macht seines vor Magie strahlenden **Pools** zu übernehmen. Doch sein dunkler Herr, der böse Gott Bane, hat sowohl ihn als auch den magischen Teich verschwinden lassen, Tyr sei Dank! Sonst wäre dieser Brief wohl kaum geschrieben worden.

So aber haben wir unsere Wunden kuriert, die beiden Söldner wieder auf die Beine gebracht und eine Riesenbelohnung in Phlan abgeholt - davon singen die Barden rund um die Mondsee. Wenn die wüßten, was für ein Grausen uns gepackt hatte, als sich die schlimme Magie des **Pool of Radiance** gegen uns zu wenden schien - gegen diese Urgewalt wären wir, Magier wie Kleriker, völlig hilflos gewesen! Tyr sei Dank nochmal, daß Bane wohl mehr von dem Ärger über das Versagen von Thyranthraxus bewegt wurde als von dem Wunsch, sich an uns zu rächen. Narai meinte dazu, daß das Böse den Keim zum eigenen Untergang selber in sich trage - bloß oft braucht so ein Keim sehr sehr lange, um zu wachsen...

Wir werden jetzt einigen Gruppen von Siedlern helfen, die Gegend um Phlan näher zu erkunden, und uns dann nach Cormyr wenden. Wenn Du möchtest, kannst Du uns in Ashabenford etwa am Anfang des Schildmonats in der Herberge **Ashabenford Arms** erwarten! Weißt Du noch, wie wir bei Daggerford die Orks und Wölfe fertig gemacht haben? Es wäre gut, mal wieder Schulter an Schulter mit Dir Abenteuer zu erleben! □

Dein Bruder Elfbelm
H. J. Waldow

Die Rückkehr des Thyranthraxus

Vor der Tür hängt, auf einer wettergegerbten Eichenplanke, ein Schädel - doch 'The Old Skull' ist wohl die beste Taverne in Shadowdale. Laßt uns eintreten, auf einer Bank etwas entfernt vom im Kamin prasselnden Feuer Platz nehmen und dem Barden lauschen, der das aufmerksam zuhörende, sehr gemischte Publikum mit einer Geschichte unterhält.

Danke, Wirt, mit dem Bier erzählt es sich gleich viel flüssiger von dem Abenteuer, das mit einem hinterhältigen Überfall begann und das seinen Abschluß fand, Tymora sei Dank, mit dem Ende von Thyranthraxus! Ja, Freunde, Thyranthraxus, der Flammende, der erst im letzten Jahr von einer wackeren Gruppe von Gefährten im alten Schloß Valjevo bei Phlan besiegt worden war, er war wieder in unsere Realms gelangt, trotz seiner vernichtenden Niederlage - ein dunkler Gott hat ihm geholfen ..."

In der Ecke gegenüber dem Kamin packt ein älterer Kleriker Tyrs einen jungen Acolyten an der Schulter, als der den Namen Banes geflüstert hat. "Corsus, nimm diesen Namen nicht in den Mund, auch nicht als Fluch! Sechs Tagesreisen von hier, in Zhentil Keep, sitzen seine Priester, und sicher wird einer auch in diesem Moment versuchen, über Shadowdale irgendetwas herauszufinden, was seiner bösen Sache dienen kann - öffne ihm nicht mit diesem Namen einen Weg in unsere Mitte ..."

"Richtig, Bruder Anton, trotz ihrer erneuten Niederlage ist die dunkle Allianz nicht verschwunden. Hatten sich doch mit dem Flammenden verbündet die Herrscher Zhentil Keeps, die Fanatiker Moanders, der abtrünnige Zaube-

rer Dracandros aus Thay und noch der Geheimbund der Flammenmesser, eine üble Mörderbande! Ja, Freunde, diese Schurken hatten mit König Azoun IV von Cormyr ein Hühnchen zu rupfen." Ein riesiger Krieger in einem Kettenhemd, das die Spuren vieler Kämpfe trägt, unterbricht: "Der alte Azoun war doch letzte Woche kreuzfidel, Cormin, dem ist es viel besser ergangen als dem Huhn, an dem Du da nagst!" - "Sicherlich, Chert, aber auch daran hatten die Abenteurer, über die ich sprechen will, ihren Anteil. Diese Leute, die gleichen, die in Phlan so aufgeräumt haben, wollten nach Cormyr, waren von Phlan nach Hillsfar übergesetzt und sind zwischen Ashabenford und Tilverton in einen Hinterhalt geraten. Na ja, genau die gleichen Leute waren es nicht - einer aus der alten Gruppe ist vorher nach Waterdeep gereist, und ein anderer Halbelf hatte sich ihnen angeschlossen."

Anmerkung: CAB ist mit neu generierten Charakteren am Anfang ein wenig zäh zu spielen. Übernimmt man ein paar Veteranen aus 'Pool of Radiancy', wird es weniger frustrierend. Dann aber vor dem 'Remove Character from Party' in POR die 'Gürtel für Ogre-Kräfte' ablegen, denn sonst funktionieren die viel stärkeren 'Enlarge'-Zauber nicht korrekt und Leute laufen mit 'Strength=100' her-

um, ziehen aber keinen toten Hering vom Teller! Zusammensetzung der Gruppe wie in POR geht. Eventuell sind hier ein paar Rangers, die man nach Level 8 zum Magier umschulen läßt, auch nicht übel.

Der Fluch der Bonds

"Die Geschichte von dem Überfall kenne ich, weil ein Assassine, schwer verletzt, darüber erzählt hat - ein Haufen dieser Schufte hat, durch magischen Staub unsichtbar und mit starken Zaubern der bösen Allianz ausgestattet, die Gruppe gefangen genommen. Dann haben sie im Versteck der Flammenmesser unter Tilverton den Abenteurern fünf magische Siegel ('Bonds') aufgebrannt, mit denen jeder der fünf Anführer der Allianz die Gruppe kontrollieren konnte, und die nur von ihm gelöscht werden konnten oder mit seinem Tode verblassen würden."

Neben dem riesigen Krieger schmunzelt ein etwas schmalerer Mann in schwarzer Lederrüstung und wirft ein "... wofür die Helden Deiner Geschichte ja wohl gesorgt haben dürften, Cormin, sonst würden wir wohl kaum von ihnen hören."

"Nicht so schnell, Gord, Du hast recht, aber willst Du hier erzählen? Das würde die junge Frau, die Dir gerade

den Wein bringt, zu sehr enttäuschen, alter Freund! Unsere Gruppe wachte also in der Herberge in Tilverton auf und wunderte sich natürlich über die eigenartigen 'Bonds'. Gut, daß sie als erfahrene Abenteurer erst ihre Magie auffrischten und sich dann im Waffenladen von Tilverton ausrüsteten."

Aus der anderen Ecke der Taverne unterbricht ein Halb-Elf: "Cormin, Du magst diese Leute ja kennen, aber wir sind gerade aus Secomber gekommen, und bis dort sind nur einige Gerüchte gedrungen. Stell' uns die einzelnen Abenteurer doch besser vor!"

"Verzeihung, edler Freund, auch gleich für die anderen, denen es genauso geht - es mag an dem vorzüglichen Bier dieser Taverne liegen, daß ich eine Grundregel des Barden-Handwerks vergessen habe und die Akteure nicht gleich beschrieben habe. Das will ich sofort nachholen.

Angeführt hat die Abenteurer Beriond, ein Kämpfer aus Suzail, der Hauptstadt von Cormyr. Schon in den Kämpfen um Phlan hat die Gruppe oft starke Monster und überlegene Gegner nur deshalb besiegt, weil er die Fähigkeiten seiner Freunde taktisch klug eingesetzt hat.

Doch wird in den Tavernen meist nur vom Sieg gegen Monster gesungen, aber selten auch von den Verletzungen, die die Helden dabei erleiden." Der Kleriker neben dem Feuer nickt zustimmend, seine Hand fährt über eine große, gezackte Narbe an seiner Schulter. "Oft haben diese Freunde nur durch die Heilkraft ihres Klerikers, Narai, überlebt. Er kommt aus dem fernen Osten der Realms, weit jenseits der Moonsea. Sein Gebet ('Prayer') und Segen ('Bless') vor dem Kampf hat wohl oft den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausgemacht."

Der Zwerg Fundin, aus der Gegend von Llorkh, ist Kämpfer und auch ein geschickter Dieb. Beim Finden von geheimen Türen und Fallen sowie beim Öffnen von Schlössern und Truhen kann kaum eine Abenteurergruppe auf diese Fähigkeiten verzichten. Als reiner Dieb könnte er keine Rüstung und Schild tragen - durch seine Fertig-

keiten als Kämpfer jedoch steht ihm jede Rüstung und sogar der Langbogen zur Verfügung. Mit seinem 'Backstab'-Angriff hat er einmal drei Beholder nacheinander niedergeworfen!"

Der Krieger im Kettenpanzer tätschelt leicht seine gewaltige Streitaxt: "Bei Tymora, das wäre selbst mit dem kleinen Spielzeug Brool hier nicht einfach!" - "Ein bißchen Magie war natürlich mit im Spiel, Chert. Merlin, der Magier, hatte vorher mit 'Enlarge' dem Zwerg Riesenkräfte gegeben, und ein Zauber für Schnelligkeit ('Haste') ermöglichte der ganzen Gruppe zusätzliche Angriffe. Merlin kommt aus Mirabar, und die Kämpfer haben ihn im Kampf in die Mitte genommen. Bevor er seine magischen Armschienen ('Bracers AC4', später sogar AC2) und einen Schutzring fand, war er gegen Angriffe wenig geschützt. Dafür ist er im Lauf des Abenteuers bis zum Magier-Level 11 aufgerückt und hat mit seinen Feuerbällen ganze Horden von Hellhounds, Margoyles und bösen Priestern in die dunklen Gefilde Myrkuls geschickt.

Helden mit Profil

Auch der Halb-Elf-Krieger Elfhelm hat magische Fähigkeiten, konnte aber über Magier-Level 8 nicht hinauskommen. Immerhin, seine 'Ice Storm'-Zauber werden die Salamander in den Feuerhöhlen beim Dorf Haptooth kaum vergessen! Elfhelms Bruder Sylvanus besitzt zusätzlich noch die Fertigkeit eines Klerikers und hat, mit Tyrs Hilfe, Narai wesentlich unterstützt, die Freunde nach schweren Kämpfen wieder zu heilen, bevor der nächste Monster-Haufen auftauchte.

So, damit wäre die Gruppe für alle beschrieben, Freunde." Der Barde nimmt einen langen Zug aus seinem Bierkrug. "Im Tempel von Tilverton haben die Abenteurer dann versucht, ihre 'Bonds' loszuwerden - doch gegen den starken Zauber der bösen Allianz war der örtliche Priester machtlos und kam beinahe selbst zu Schaden."

Anmerkung: Übernommene Charaktere aus POR in der 'Hall of Trai-

ning' weitere Levels aufrücken lassen, das ist möglich, weil es davon in CAB höhere gibt als in POR. Wenn danach ein Spieler z.B. 60000 Punkte hat, einen Streit in der Taverne beginnen und mit über 60000 Punkten noch einen Level weiter kommen! Das Geld sollte dazu reichen. Magier dann in der Taverne wieder Zaubersprüche büffeln lassen.

"Die Wirkung der 'Bonds' zeigte sich kurz darauf, als die Kutsche von Azoun IV vorbeifuhr und ein junger Adliger, Gyogi Wyvernspur, die Stimme des Königs imitierte! Die Siegel zwangen die Gruppe, diesen Mann anzugreifen, und dieses hinterhältige Attentat hätte gegen den echten König gelingen können - als jedoch Gyogi seine normale Stimme benutzte, lies die Wirkung des Zaubers nach!"

Der Halb-Elf wirft ein: "Ein böser Plan - die verborgene Magie der Siegel hätte sogar der gute Vangerdahast, des Königs Magier, kaum spüren können, bevor es zu spät war - nicht auszudenken, eine Audienz dieser Gruppe bei Azoun!"

"Jedenfalls haben die Wachen die Gruppe angegriffen, die sich danach natürlich nicht mehr in Tilverton sehen lassen konnte - wer sollte denn auch die hinterhältige Magie der 'Bonds' erkennen? Die Gruppe hat sich in die dunklen Gassen zurückgezogen, traf dort auf ein Mitglied der Diebesgilde und wurde ins Versteck der Diebe unter dem Ort geführt. Nach einer Rast sollten sie mit dem Gildemeister ihre weiteren Pläne besprechen - da brach ein Haufen von abtrünnigen Dieben und Flammenmesser-Assassinen in die Gildehalle ein!"

Nach einem schlimmen Kampf, in dem der Gildemeister durch einen vergifteten Dolch fiel, haben die Gefährten die Assassinen besiegt und den übriggebliebenen Dieben geholfen, die Flammenmesser rauszuwerfen. Dabei stießen sie auf die Schatzkammer der Diebe, die Merlin mit einem Öffnungszauber geknackt hat. Das 'Long Sword+1' dort hat Beriond von nun an geschwungen, und mit dem

'Toun Stone deep red' hat Fundin seine Geschicklichkeit und damit seine Rüstung um eine Stufe erhöht. Die 'Banded Mail+1' ermöglichte fortan dem Zwerg schnellere Bewegung als mit seiner 'Plate Mail'. Das Beste war jedoch ein unscheinbarer Beutel mit 'Dust of Disappearance', einem magischen Staub, der weit besser wirkt als jeder Unsichtbarkeitszauber - er verschwindet nicht beim Angriff! Diesen Schatz hat die Gruppe gut aufgehoben."

"Aus dem Gebiet der Diebesgilde sind die Gefährten den Flammenmessern in die Kanalisation von Tilverton gefolgt, kein angenehmer Weg! Dort stießen sie auf einen Haufen riesiger Otyughs, die aber, Tymora sei Dank, nicht angriffen, sondern verhandelten - und das Angebot machten, den Schatz einer anderen Otyugh-Meute zu holen, im Austausch für etwas, was hier im Abfallhaufen glitzerte! Diese andere Otyugh-Bande war kleiner. Aber ihr glaubt nicht, was diese Monster für einen Schatz hielten und eifersüchtig bewacht hatten!"

Brüllendes Gelächter derjenigen Gäste, die Otyughs aus nächster Nähe kennen, erfüllt den Schankraum - nur einige unerfahrene Krieger und der junge Acolyt schauen verständnislos drein. Da erhebt sich ein graubärtiger Zwerg von seinem Mahl und schiebt sich, nicht mehr ganz sicheren Fußes, zur Hintertür: "Schätze, ich muß mal ein paar Schätze herstellen, Freunde!" Jetzt erschüttert das Gelächter schier die Eichenbalken der Taverne, neues Bier kreist, und er dauert eine Weile, bis der Barde fortsetzen kann.

"Aber auch auf richtige Schätze stießen die Gefährten in diesen schleimigen Höhlen, auf magische Armschienen für Merlin (Bracers AC4), eine Stabschlinge und einen 'Flail' für Narai, beide mit einem Zauber für bessere Treffsicherheit versehen. Allerdings gab es über den Besitz dieser Stücke eine kleine Meinungsverschiedenheit mit vier Trollen! Solche widerwärtigen Monster regenerieren normale Wunden fast so schnell, wie man sie ihnen zufügt - nur die 'Feuerball'-Zauber der Gruppe haben sie besiegt."

"Aber nicht nur Feinde gab es hier unten - die Gefährten entdeckten eine geheime Trainingshalle der Diebe, in denen sie ihre neu erworbenen Fertigkeiten festigten und sich für den Angriff auf das Versteck der Flammenmesser-Bande vorbereiteten.

Das Hauptquartier der Flammenmesser

Der geheime Gang der Trainingshalle schien von Zwergen gemauert, und Fundin hatte die Idee, daß sich dieser Gang eventuell im Gebiet der Flammenmesser fortsetzen könnte. Und richtig - ein Korridor, den die Mörderbande noch nicht entdeckt hatte, zog sich quer durch das Herz ihres Versteckes! So konnten die Gefährten aus diesem Gang heraus das Hauptquartier der Flammenmesser Stück für Stück erobern und sich, völlig sicher, zwischen den Kämpfen ausruhen, ein unschätzbarer Vorteil. Allerdings stießen die Freunde auch auf wenig organisierten Widerstand - schienen doch gleichzeitig zwei andere Parteien ebenfalls diese Bande anzugreifen! So waren Labor und Bibliothek Kybors, des Anführers der Flammenmesser, von magischem Feuer völlig zerstört - das wirre Gestammel einiger Überlebender deutete auf Thyranthraxus, dem wohl Kybors Kenntnis von dem Verfahren der 'Bonds' zu gefährlich geworden war!"

Der altehrwürdige Kleriker bemerkt, zustimmend: "Typisch, so ein Angriff. Daß solch üble Allianzen uns bisher nicht überrannt haben, liegt am Schutz der Götter, Tyr sei gelobt, aber auch daran, daß die Seelen dieser Feinde immer wieder Intrigen und Hinterhalte gegeneinander ausbrüten, weil sie einander nie vertrauen können."

"Tymora sei Dank, Anton, daß das Böse oft gegen sich selbst kämpft." Im Waffenlager der Flammenmesser fanden die Abenteurer zwei sehr gute Langschwerter, eins davon von seltener, alter Arbeit, einen erlesenen Streitkolben und noch einen 'Flail+2', so daß jetzt alle Kämpfer mit magisch verbesserten Waffen ausgerüstet wer-

den konnten. Narai warnte aber vor den schimmernden Bracers, die sich später auch als mit einem Fluch beladen zeigten. Dafür erhielt er ein 'Necklace of Missiles', mit dem er auch in der Lage war, ein paar 'Feuerbälle' zu werfen. Wenig später entdeckten die Freunde sogar den Raum, in dem die Feinde ihre 'Bonds'-Tätowierungen hergestellt hatten, und konnten damit ein Teil vom Rätsel ihres Fluches lösen.

Im Nordosten des Flammenmesser-Quartiers hatte ein Kleriker die Bande angegriffen, war aber schließlich von der Übermacht gefangen worden. Aber Gharri von Gond hatte die Kräfte der Mörder wohl doch entscheidend von unseren Freunden abgelenkt, sie befreiten ihn aus der Folterkammer. Er bat inständig, die von der Bande entführte Prinzessin Nacacia zu befreien, war aber selber zu geschwächt, um sich der Gruppe zum Endkampf gegen die Hauptmacht der Flammenmesser anzuschließen."

Die Erwähnung der Folterkammer hat die Stimmung in der Taverne einen Augenblick niedergedrückt. Leise, aber unüberhörbar bemerkt Anton, der Kleriker: "Folterkammern sind eine böse Sache - und dann noch die der Flammenmesser ..."

"Hinter einem letzten Wachposten der Bande fanden die Freunde dann die restlichen Flammenmesser und ihren Anführer, Kybor! Der versuchte, die Gruppe durch die 'Bonds' in seine Gewalt zu bringen, die gefangene Prinzessin Nacacia konnte ihn jedoch niederschlagen. Diese Gelegenheit ergriffen die Gefährten, um die Bande anzugreifen und niederzumachen - besonders Merlins 'Feuerball' schaffte da Luft! Kaum war der letzte Assassine gefallen, brach die Decke ein, und König Azoun, sein Magier Vangerdahast und eine Kompanie Cormyr-Soldaten hätten fast die Freunde angegriffen, wenn Nacacia nicht die Situation geklärt hätte! Kybor wurde gezwungen, sein 'Bond' aufzulösen - und tastächlich verschwand das erste der magischen Siegel von den Armen der Abenteurer! So ganz traute Azoun der Gruppe jedoch nicht, hatte er doch von der

Attacke auf seine Kutsche gehört, und verbot, Cormyr zu betreten - damit war auch Tilverton für unsere Freunde gesperrt. Sie kampierten vor der Stadt, heilten ihre Wunden und frischten ihre Magie auf.

Finstere Träume

In dieser Nacht wurden alle von einem bösen Alptraum heimgesucht, die anderen Herren ihrer Siegel meldeten sich - ein herrischer Zauberer in roter Robe, eine fanatische Priesterin in grünem Gewand, ein Oberpriester im dunklen Talar Banes, und dahinter der flammende Dämon Thyrathraxus! Genug, um sogar erfahrenen Abenteurer-Herzen einen Schrecken einzujagen - Narai jedoch sprach seinen Segen und erinnerte daran, daß die Freunde aus wesentlich schlechterer Situation schon mit dem ersten 'Bond' fertig geworden waren und jetzt wenigstens wüßten, gegen wen sie kämpften. Und mit der Hilfe der Götter müßten sie mit diesem üblen Spuk fertigwerden!

Die Gruppe beschloß, von Tilverton aus nach Norden, an Dagger Falls vorbei, über Teshwave und Yulash nach Zhentil Keep zu reisen, weil es dort einen Laden für magische Gegenstände geben sollte - und gerade 'Arrows+1' konnten unsere Freunde bei ihrer bevorzugten Taktik besonders gebrauchen, bei der sie die Feinde durch eine starke erste Reihe aufhielten (Beriond, Narai und gelegentlich auch Elfhelm) und aus dem zweiten Glied heraus gezielt die Magier und Kleriker beim Gegner ausschalteten, mit Magie und mit Pfeilen."

Anmerkung: Wenn man das zweite 'Bond' noch nicht los ist, steht bei den Orten die Option 'Search Area' noch NICHT zur Verfügung und damit auch nicht der (preiswerte) Magie-Laden in Dagger Falls zwischen dem Ort und dem 'Turm von Oxam'. In Zhentil Keep kann man sich außerdem sehr gut dosiert mit Zhentil-Truppen herumschlagen und relativ rasch noch ein paar 'Levels' dazulegen. Trainieren muß man jedoch in Phlan, da es in

Zhentil Keep keine Trainingshalle gibt und keine direkte Verbindung zur verfeindeten Stadt Hillsfar.

"Zwischen den Orten kam es gelegentlich auch zu Kämpfen. So wurde eine Herberge zwischen Tilverton und Dagger Falls von einem Rudel abgerichteter Displacer-Beasts geradezu belagert. Die hatten ihren Herren, einen dunklen Elf, zerrissen und streiften jetzt hungrig um das Gebäude. Die Abenteurer konnten sich hier ihr Essen und Lager verdienen - schwer zu treffen, diese 'Displacer Beasts', aber den vereinigten Kräften dreier Krieger und dreier Magier waren sie nicht gewachsen."

"Die Freunde kamen nach Yulash, das zwischen Zhentil-Truppen und den 'Roten Helmbüschen' aus Hillsfar heftig umkämpft wurde. Sie meldeten sich bei den Wachen, wurden zum Vorzimmer des Kommandanten geführt, dort nutzten sie eine Wartezeit zum Erneuern ihrer Magie, hatten sie doch auf dem Weg ein paar versprengte Flammenmesser-Leute getroffen. Narai riet, sich auf einen Kampf vorzubereiten, denn die Gruppe trage immerhin ein Siegel Zhentil Keeps und der Kommandant sei aus Hillsfar. Mit dem Kampf hatte Narai nicht unrecht - aber es kam ganz anders! Als die Gruppe auf das Zimmer des Befehlshabers zuging, stürzte ihnen ein Haufen Zhentil-Soldaten entgegen, Spione, dabei ein starker Kleriker Banes! Die Gefährten griffen das Zhentil-Kommando an und konnten nach kurzem, aber heftigen Kampf mit den Spionen fertig werden. Beim Kleriker fanden sie eine 'Splint Mail+2', die sogar besser schützte als ein Plattenpanzer, aber viel leichter war! Als die Gruppe nach diesem Gefecht mit dem Kommandanten redete, war es natürlich leicht, ihn von den guten Absichten der Gefährten zu überzeugen - ihre Ehrlichkeit und der Haufen toter Zhentil-Spione sprach eine deutliche Sprache. Daraufhin wurden den Freunden sogar gestattet, mit den Hillsfar-Truppen zu rasten und zu essen, ein großer Vorteil in so einem umkämpften Gebiet."

"Die neue Rüstung Narais brachte

die Gefährten auf die Idee, Yulash ein wenig weiter abzusuchen, um eventuell noch weitere Kommandotrups aus Zhentil Keep zu stellen und eben solche Rüstungen für die zwei anderen Kämpfer in der ersten Reihe zu erbeuten. Ein tückisches Gelände, Yulash - nicht nur bedroht von Plünderern, einstürzenden Mauern und Wegen, sondern auch von versprengten, meutern den Truppen und den Zhentil-Kommandos. Nachdem die Freunde tatsächlich zwei weitere 'Splint Mail+2' erbeutet hatten beschlossen sie, Yulash erst genauer zu untersuchen, wenn sie mehr Erfahrung gewonnen hätten. Besonders die im Nordosten gelegene 'Grube Moanders', in der sich nach einigen Gerüchten Moander-Fanatiker aufhalten sollten, erschien ihnen noch als eine zu große Herausforderung."

Anton nickt bedächtig, "Sehr vernünftig - denn auch Tyr, der sein Schild über mutige Abenteurer hält, mag keine Dummheit, und wenn sich blutige Anfänger mit einem Drachen anlegen wollen, so ist das kein Mut, sondern Wahnsinn."

Zenthil Keep

"Bloße Anfänger waren unsere Freunde natürlich nicht mehr. Doch klarer Verstand und kluges Vorgehen gewinnt mehr Schlachten als blinder Heldenmut. Die Gruppe zog nach Zhentil Keep und stellte fest, daß sie anscheinend schon erwartet wurde. Diese Stadt verfügt tatsächlich über einen Magie-Laden, recht teuer zwar, aber die Gruppe rüstete sich mit 'Arrows+1' und einem 'Stab für Magische Geschosse' für Merlin aus. Geld war aber bald kein Problem mehr, denn die Freunde stürmten das Magistratszimmer, gegenüber vom Magie-Laden, und die zwei Gruppen von jeweils einem guten Dutzend Soldaten dort brachten etwa 10000 Punkte Erfahrung und magische Waffen zum Verkauf."

"Da in der Stadt offenbar Streit zwischen den Parteien der Kleriker Banes, der Magier und der Beholder herrsch-

te, fiel das Verschwinden von Wachen nicht weiter auf und die Herberge blieb als sicherer Rastplatz geöffnet. Wenn Magier auf den Straßen die Gruppe angriffen, sammelte Merlin ihre 'Darts+1'. Ihre 'Bracers AC4' waren leicht und brachten einen hohen Verkaufswert. Als die Freunde ausreichend Erfahrung erreicht hatten, nahmen sie ein Schiff nach Phlan, um dort die Trainingshalle zu besuchen. Auf der Überfahrt griffen Piraten das Schiff an, hatten aber wohl nur mit ein paar Seeleuten als Gegnern gerechnet, nicht mit einer kampferfahrenen Abenteurergruppe."

Anmerkung: Diese 'Zhentil-Krieger-Jagd' sollte man machen, bis alle magie-erfahrenen Charaktere mindestens einmal 'Ice Storm' beherrschen, der Kleriker zu 'Flame Strike' (oder 'Raise Dead'!) in der Lage ist und die Kämpfer auch ganz tüchtig draufbauen können. Dann reichlich 'Potion Extra Healing' einkaufen!

"Von Phlan segelten die Gefährten nach Hillsfar und wanderten von dort zum 'Standing Stone'. Dort trafen sie einen geheimnisvollen Mann, der empfahl, 'Rot im Südwesten zu suchen'. Das konnte sich auf den roten Zauberer aus Thay, den Herren des zweiten 'Bonds', beziehen, also wendete sich die Gruppe nach Essemبرا und weiter südlich zum Dorf Haptooth. Kurz vor dem Dorf verdunkelten schwarze Schwingen den Himmel, als drei Drachen die Freunde angriffen - wie gut, daß alle drei Magier über 'Feuerbälle' verfügten, dadurch kamen die Ungeheuer gar nicht mehr in die Nähe der Gruppe!

In Haptooth wartete eine böse Überraschung, hatten doch dunkle Elven, von einem Efreeti geführt, den Ort besetzt. In der Inn, die der Gruppe dennoch offen stand, trafen die Freunde auf einen Magier aus Turmish tief im Süden, Akabar bel Akas, der sich anbot, bei der Befreiung des Ortes zu helfen. Glücklicherweise hatte Merlin aus Zhentil Keep noch einige Extra-Beutestücke, und mit Bracers AC4, genügend 'Darts' und sogar einem 'Dag-

ger+1' ausgerüstet, war der Turmite ein wertvoller Bundesgenosse - was ihm an Erfahrung fehlte, machte er durch großen Mut wett. Im Kampf gegen Dunkelelf-Patrouillen im Ort ist ihm allerdings einmal eine 'Stinkwolke' danebengeraten und hat Beriond mit erfaßt, was die Gruppe doch in Bedrängnis geraten lies. Anschließend hat sich Akabar eher auf Unsichtbarkeits-Zauber konzentriert sowie mit 'Magischen Geschossen' und Pfeilen geworfen, damit konnte er sicher umgehen."

Anmerkung: 'Stinkwolken' und seinen 'Feuerball' setzt dieser NPC gelegentlich sehr unglücklich ein, NICHT lernen lassen!

"Schwierig war, daß Dunkelelven gegen sie gerichtete Magie oft völlig abwehren können - die Magier und dunklen Kleriker bei den 'Drow' nahmen die Freunde daher mit ihren 'Arrows+1' unter Feuer, dagegen sind auch diese Wesen nicht unempfindlich."

Dunkelelven

"Die Waffen und Rüstungen der Drow waren denen der Gruppe überlegen. Fundin warnte jedoch, die alten Gegenstände wegzuerwerfen, denn Geräte der Dunkelelven würden im Sonnenlicht, außerhalb des düsteren Dorfes, zerfallen! Nachdem die Freunde eine Handvoll Drow-Gruppen besiegt hatten, griffen sie den Efreet und die restlichen Dunkelelven in einer Scheune im Süden des Ortes an. Die Freude der Dorfbewohner kannte keine Grenzen, und der Laden im Ort sowie der Tempel wurden wieder in Betrieb genommen. Zwar bot der Laden keine Waffen an, der Besitzer vermochte jedoch Gegenstände genau zu identifizieren - ein großer Vorteil, konnte die Gruppe so doch mit bösen Flügen beladene Beutestücke vermeiden und spezielle Eigenschaften magischer Objekte bewußt einsetzen. Nach dem Sieg über den Efreet führte Akabar die Freunde nämlich in die

Höhlen der Dunkelelven, um diese Gefahr für die Dorfbewohner ganz auszuschalten."

"Gleich am Eingang der Drow-Höhle fielen Dunkelelf-Krieger, zusammen mit riesigen Salamandern, über die Gruppe her. Diese echsenartigen Wesen sind Feuergeister, die als solche natürlich gegen Feuer ganz unempfindlich sind, 'Feuerbälle' waren hier verschwendet und die Magier griffen zu 'Ice Storm'-Zaubern. Auch das 'Long Sword+3 Frost Brand' aus der Waffenkammer der Flammenmesser-Bande, das Beriond jetzt trug, erwies sich als äußerst wirkungsvoll gegen Flammenwesen. Südlich des Eingangs machten Dunkelelf-Frauen, geführt von Silk, der Gruppe das Angebot, sich dem Geheimbund der 'Swanmays' anzuschließen, der auch gegen das Böse kämpfte. Das wäre aber nur für weibliche Gruppenmitglieder möglich."

Anmerkung: Beginnt man mit neuen Charakteren, ruhig eine Menschen-Frau als Magier nehmen. Übernimmt man die bewährte Truppe aus 'Pool of Radiance' und ist KEINE Frau dabei, kann man beim Magier mal mit einem Hexadezimal-Editor z.B. in CHRDATA4.SAV das Byte 119b von 00 auf 01 ändern! Und schon ist die Geschlechts-umwandlung geglückt! Es greifen weniger Patrouillen von Drow an und es gibt für Dracheneier und Drachenherzen, die man den 'Swanmays' unter Silk übergibt, einen hohen Bonus.

"In den Dunkelelf-Höhlen fanden die Freunde die Quartiere der Elfenkrieger, Magier und Kleriker. Besonders die Kleriker waren sehr harte Gegner, aber mit guter Vorbereitung und der Hilfe der Götter konnte diese Bedrohung für Haptooth beseitigt werden. Im Norden des Gebietes lagerten die Salamander in einem glühenden Lavateich. Narai und Silvanus hatten dafür die ganze Gruppe mit 'Resist Fire'-Zaubern gegen die Flammen geschützt, und im Kampf konnte Merlin mit einer geschickt in einen Durchgang plazierten Stinkwolke die Gegner teilen. Nach dem Ende der

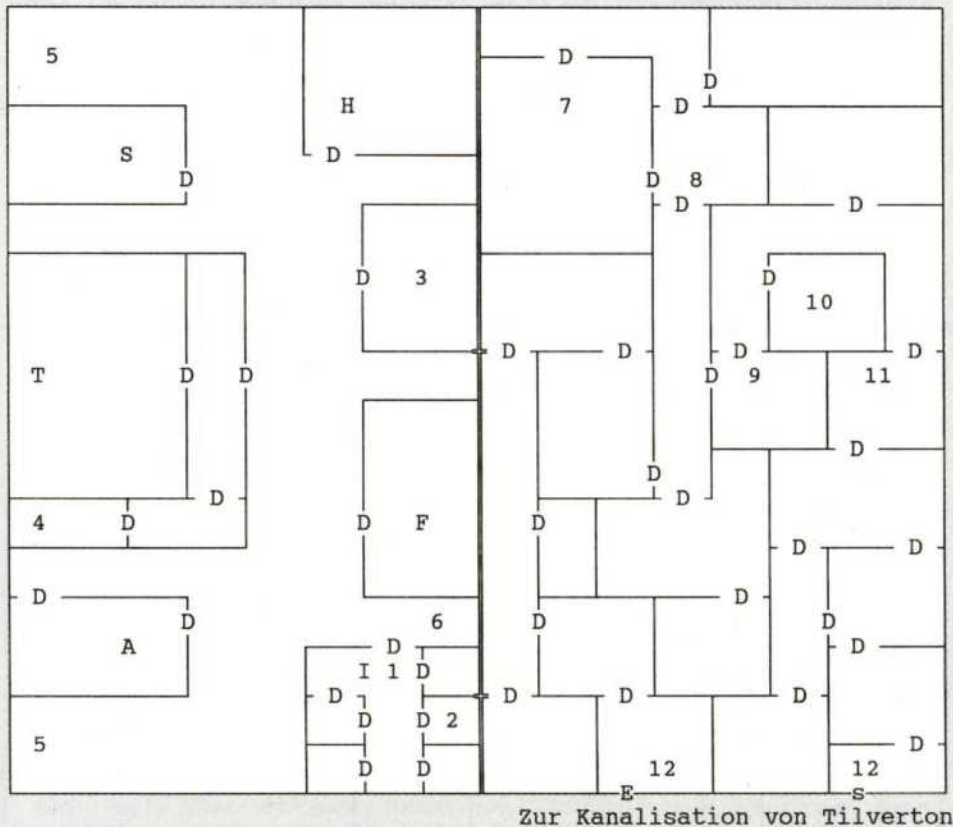
Lösung zu 'Curse of the Azure Bonds'

Generelle Legende zu den Karten
(Buchstaben werden einheitlich verwendet):
A Armory (Waffen)
D Door D<->DvD^D nur eine Richtung offen
E Exit (Ausgang)
F Taverne ('Fight')
H Hall of Training
I Inn ('Rest' sicher)
J Juwelier (Handelt mit Edelsteinen etc.)

M Magie-Laden
S Shop
s Geheimtür (auch hier ggf. mit Richtungen)
T Tempel (Heilung)
U Tunnel/Treppe
U Torbogen
~ Wasser (was sonst ...)
Nicht zugänglich
: Verfallene Wand, passierbar

Ziffern bezeichnen ortsspezifische Ereignisse.

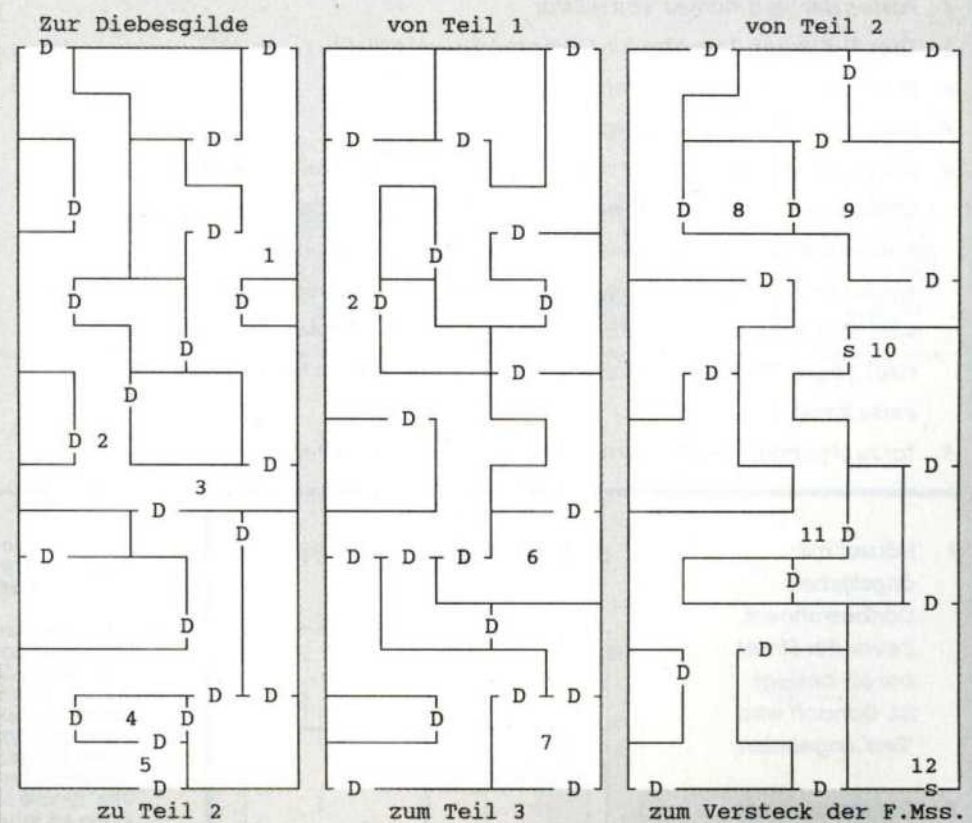
1) Tilverton und Diebesgilde (Spiel-Anfang CAB)



- 1 Spiel-Anfang in der Tilverton Inn, Journal #31, man sollte gleich mit 'Rest' Zaubersprüche lernen. Nach (5) geschlossen!
- 2 Hier liegt ein Mann, den Alpräume plagten.
- A Waffen-Laden. 'Composite Long Bow', 'Long Sword', 'Shield' und 'Plate Mail' besorgen, je Person ca. 120 Pfeile. Kleriker 'Staff Sling' und 'Mace'. Etwa 60 'Darts' für den Magier.
- F Taverne 'Zum Fluch'. Nach Kampf Journal #31, im Süden nach Versuch, einer Frau beizustehen, Journal #17.
- 3 Weise Frau, gibt Information über die 'Bonds' (Journal #38)
- T Tempel von Gond, Heilung von Wunden ist möglich ...
- 4 ... aber keine Befreiung von den 'Bonds' (Journal #19)
- 5 Als die Gruppe der Kutsche nahe kommt und eine Stimme ertönt, zwingen die 'Bonds' zu einem Angriff! Danach Kämpfe mit Wachen.
- 6 Ein Dieb bietet an, die Gruppe zur Diebesgilde zu bringen.
- 7 Diebesgilde, nach 'Rest' (unbedingt machen!) Angriff von Fire Knives. Journal #4.
- 8 Gästebuch der Diebe. O. Ruskettle hat sich eingetragen.
- 9 Angriff von Fire Knives, vielen Affen und zwei Magiern
- 10 Schatzkammer (mit 'Knock' oder mit 'Bash' eines STARKEN Kämpfers rein). Potion of Healing, Potion of Speed, Potion of Invisibil., Dust of Disappearance (aufheben für Beholder-Höhle oder den Kampf mit Thyranthraxus!), Ioun Stone deep red (setzt Dexterity eins rauf, ideal für Zwerg!), zwei Magie-Schriftrollen, ein Long Sword+1, eine Banded Mail +1. Danach 'Rest' OK.
- 11 Leere Käfige. Zufällige Angriffe von Fire Knives.
- 12 Ausgang zur 'Kanalisation' (Sewers).

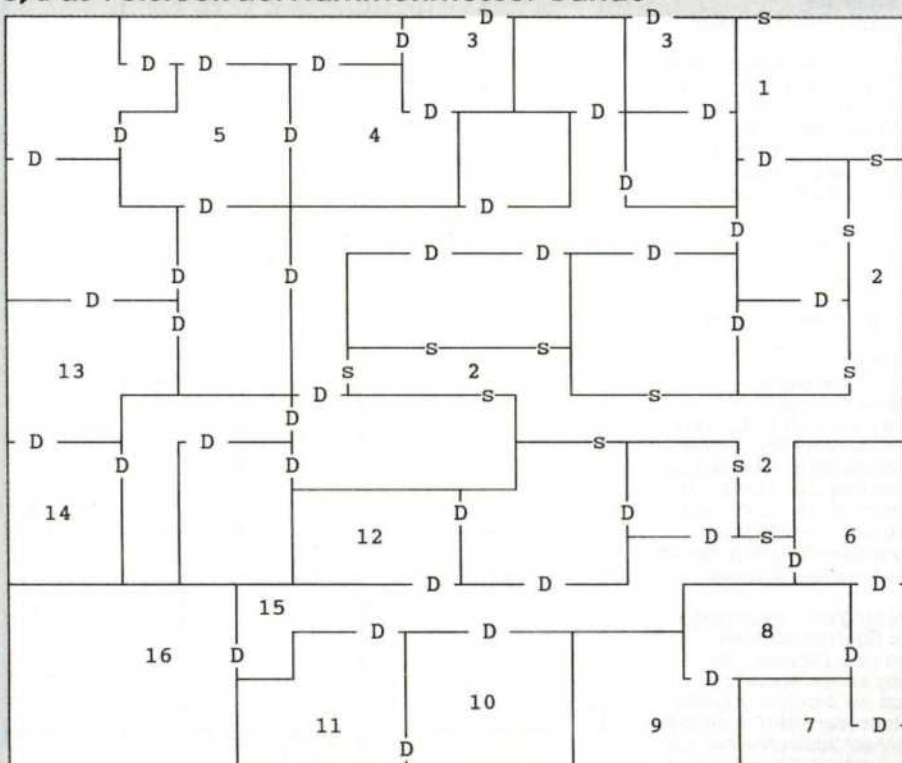
2) Kanalisation Tilvertons

(zwischen Diebesgilde & Versteck der Flammenmesser-Bande)

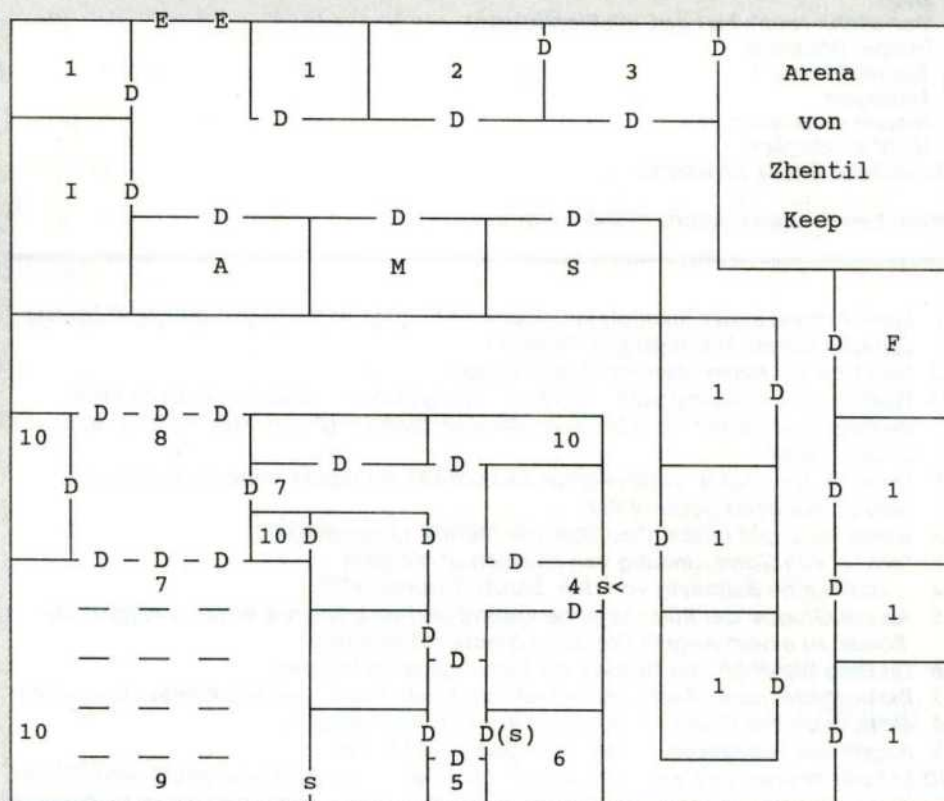


- 1 Angriff von sechs Flammenmesser-Kriegern (zufällig im Gebiet)
- 2 Geheime Passage; SICHER für 'Rest'!
- 3 Zerstörte bzw. aufgegebene Wachstationen der Flammen-Messer
- 4 Hier ist eine magische Barriere aus Messerklingen
- 5 Flammenmesser-Kämpfer, unter 'Hold Person'-Zauber. Journal #26
- 6 Arbeitszimmer Kybors, des Anführers. 'Suche' liefert Journal #9, ein Zweihand-Schwert+1 und eine Magier-Schriftrolle.
- 7 Schlafzimmer Kybors, mit unsichtbaren Dienern, die aufräumen.
- 8 Bücherei Kybors, verbrannt. Journal #29 kann gefunden werden.
- 9 Labor Kybors, auch verbrannt.
- 10 Verwundete Flammen-Messer. Journal #27 beim Befragen.
- 11 Waffenlager der Flammen-Messer. 'Suche' findet Long Sword+3 mit besonderer Wirkung gegen Feuerwesen ('Frost Brand'), Long Sword+1, Flail+2, Mace+2, Necklace of Missiles, Bracers (verflucht!).
- 12 Lagerraum, beim Suchen findet man die Utensilien, die magischen 'Bonds'-Tätowierungen herzustellen.
- 13 Tote Flammenmesser-Krieger
- 14 Folterkammer, der Kleriker Gharri kann befreit werden. Ist aber zu schwach zum Kämpfen.
- 15 Letzte Wachstation der Flammen-Messer
- 16 Hauptmacht der Flammen-Messer, Journal #11, Kampf (Feuerball kommt gut!), dann Journal #54, #53. König Azoun verbietet der Gruppe den Zugang zu Cormyr. Dann Rast vor den Toren.

3) Das Versteck der Flammenmesser-Bande



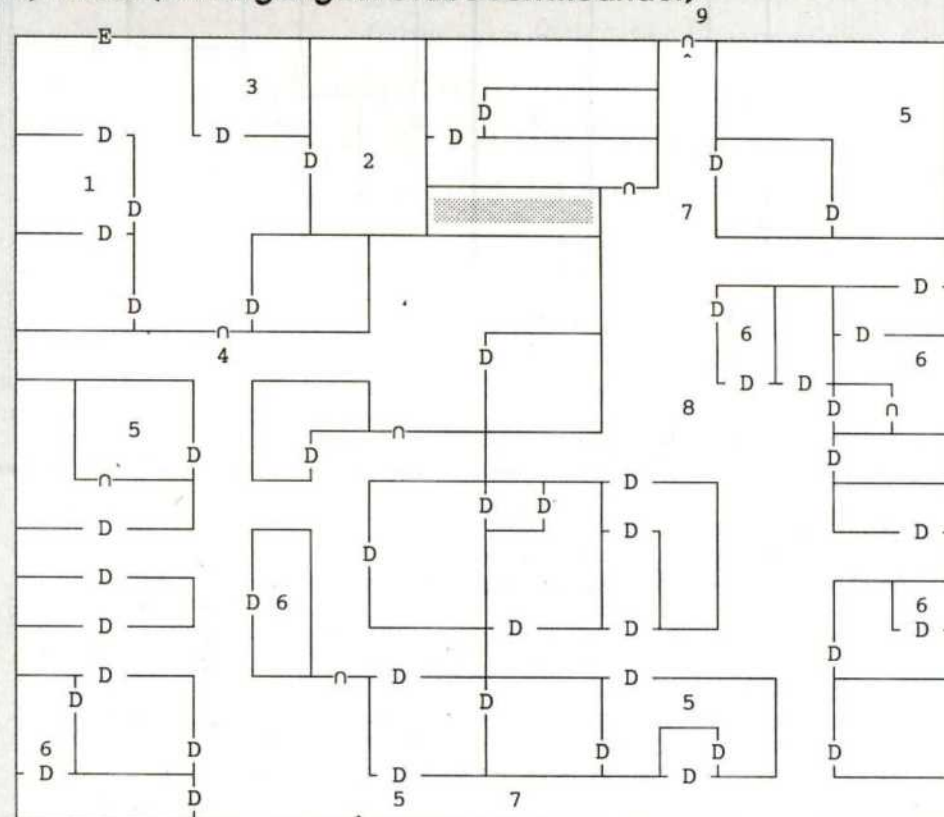
4) Zhentil Keep - und Tempel von Bane (SPÄTER erkunden!)



- 1 Privathäuser, muß man nicht zweimal betreten (sonst Kampf).
- 2 Magistrat von Zhentil Keep, gute Position, durch Kampf mit zwei Gruppen von Wachen je 5000 Exp.-Punkte zu holen.
- 3 Gerichtsraum. In den Straßen zufällige Angriffe von Wachen, Magiern, Klerikern. Die 'Inn' ist sicher, der Magie-Laden teuer, aber gut.
- 4 Hier kommt man in den Tempel rein, wenn man Olive Ruskettle folgt (möglichst erst dann, wenn Gruppe STÄRKER ist!). Journal #50.
- 5 Hier ist Dimswart der Weise eingekerkert; befreien, mitnehmen. Journal #51. 'Rest' ist hier einigermaßen sicher möglich.
- 6 Spiegel, die die Feinde des Oberpriesters zeigen.
- 7 Kämpfe mit Banite-Klerikern
- 8 Ein alter Kleriker versiegelt die Türen mit einem Zauberspruch
- 9 Schatz im Altar, mit Falle gesichert ('Find Traps'-Zauber!). Falle entschärfen. ACHTUNG! Das 'Long Sword' ist verflucht! Macht bei Benutzung aus dem Träger einen NPC, der den am nächsten stehenden Character angreift. Vorteil: Wenn ein Mitglied der Gruppe dieses Schwert trägt, kann man (nach Save & Neustart) noch einen 'Neuen' aufnehmen! Dann mit 'Remove Curse' das Schwert ablegen, und man hat sieben Leute in der Gruppe!
- 10 Hier trifft man auf eine verschleierte Frau, die anbietet, die Gruppe aus dem Tempel zu holen. Das scheint der einzige Weg zu sein, um rauszukommen. Teleportation führt in Beholder-Höhle.

- 1 Man sollte sich beim Kommandeur der 'Red Plumes' anmelden (sonst muß man auch gegen die Truppen von Hillsfar kämpfen!) und wartet dann hier auf eine Audienz. Wenn man sich vom Fleck bewegt, flieht eine Zhentil-Gruppe. Angreifen! gibt Punkte und ein 'Scale Mail+2', das ist recht brauchbar.
- 2 Hier rasten, wenn man mit den 'Red Plumes' keinen Zoff hat.
- 3 Taverne, Geschichten werden erzählt.
- 4 Posten der 'Red Plumes' von Hillsfar
- 5 Zhentil-Krieger, 2 Magier, ein Cleric mit 'Splint Mail+2'
- 6 Plünderer. Wenn man wartet, fliehen sie.
- 7 Fallgruben. Diebe und Zwerge können sie erkennen!
- 8 Einige 'Shambling Mounds', widerliche Pflanzenmonster, haben einen Kleriker getötet. Wenn man sie besiegt (VORSICHT! Blitze heilen die Biester, gegen Feuer sind sie immun! Magic Missiles treffen, Ice Storm und Cone of Cold auch. Stinkwolken können, gut postiert, diese Monster ausschalten, besonders wenn sie durch eine Wolke durchlaufen müssen, um anzugreifen.) Beute: 'Wand of Defoliation' (GUT gegen Pflanzenmonster!), Wand of Lightning (den NICHT gegen Shamblers einsetzen!).
- 9 Tor zu Moanders Grube, nur nach Norden zu durchqueren.

5) Yulash (mit Eingang zur Grube von Moander)



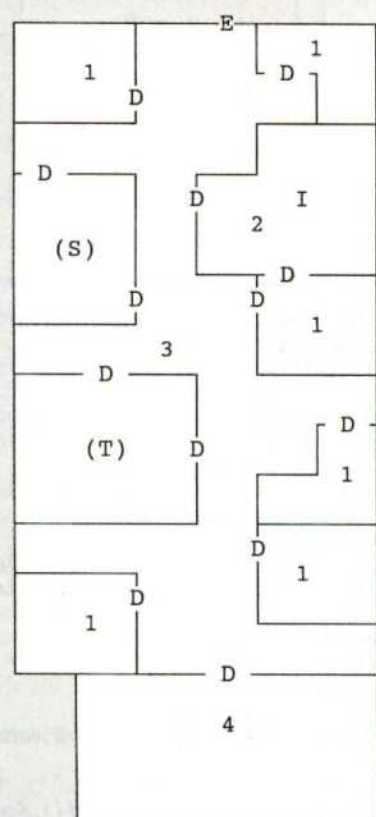
- 1 Häuser mit ängstlichen Dorfbewohnern, bevor der Efreet bei (4) besiegt ist. Danach wird 'Rest' angeboten.

- 2 Die Inn ist schon vor (4) sicher. Akabar bel Akas, Magier, schließt sich an.

- 3 Guter Ort, um Darkelf-Patrouillen aufzulauern

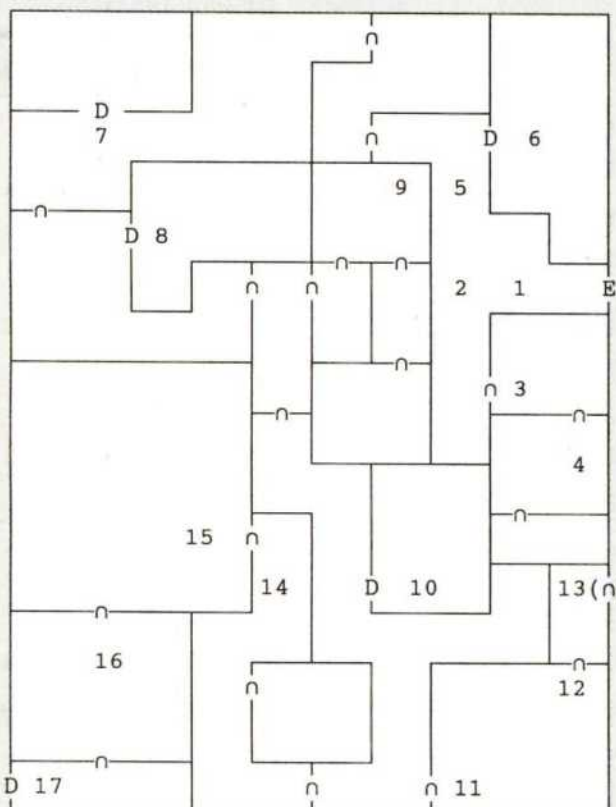
- 4 Hauptquartier des Efreets, dabei einige Dark Elves (weniger, wenn man unter den Patrouillen gut aufgeräumt hat). Nach Sieg hier sind Store und Tempel wieder 'in Betrieb'.

6) Das Dorf Haptooth

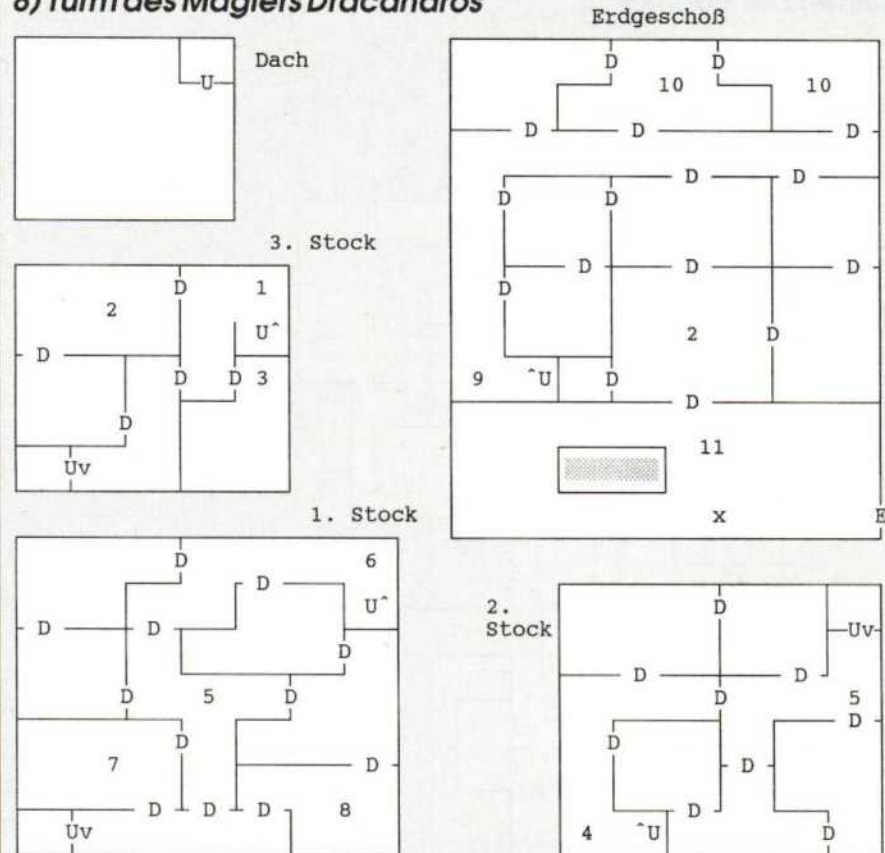


- 1 Ein Pfeil nach Westen
- 2 Ein Pfeil nach Süden
- 3 Garde von Silk, lädt Gruppe ein, mitzukommen
- 4 Falls eine Frau in der Gruppe ist, bietet eine Dunkelelf-Frau (Silk) ihr an, Mitglied beim 'Swanmay'-Geheimbund zu werden. Wenn ja, werden danach manche Dunkelelf-Patrouillen die Gruppe nicht angreifen.
- 5 Zufällige Angriffe von Dunkelelf-Patrouillen
- 6 Elven-Krieger, Kampf
- 7 Salamander-Höhle, vorher am besten 'Resist Fire' für alle Mitglieder. Im Kampf den Durchgang im Norden mit 'Stinkwolke' dichtmachen. In den Kästen: Gauntlets Dex+1, Mace+3, Long Sword+2 Dragon Slayer (extra Hit gegen schwarze Drachen), Schriftrollen: Schutz gegen Drachenatem und gegen Paralyse.
- 8 Dark-Elf Kleriker
- 9 Dark-Elves und Ankhegs
- 10 Dark-Elf Magier
- 11 Efreets und Dark-Elves
- 12 Die Dark-Elves lassen den Tunnel bei (13) einstürzen
- 13 Hier geht's NICHT durch!
- 14 Eine Stimme warnt vor großer Gefahr.
- 15 Salamander und Dunkelelf-Krieger
- 16 Hier lauert Crimdrac, ein Dracolich! Schwerer Gegner (66 HP), der Feuer und Kälte spuckt und nicht leicht zu verwunden ist. Mit Enlarge, Prayer, Bless, Protection from Evil, Haste vorbereiten, dann kann man ihn fertigmachen. Danach Gruppe filmachen, OHNE rasten (Cure Wounds & Potions Extra Healing), damit HASTE erhalten bleibt für weitere Gegner hinter (17)
- 17 Ausgang zum Turm des Magiers Dracandros, der die Gruppe auf das Dach seines Turms teleportiert. Dort warten viele Drachen, der Magier hebt die Bindung seines 'Bonds' auf (Journal #15). Man kann die Drachen angreifen (schwer) oder Dracandros (der flieht). Achtung! Wenn man ein Drachenherz 'rausschneidet', ca. 12 bis 15 Hit-Points Verwundung durch Drachen-

7) Höhle der Dunkelelves & Dracolich bei Haptooth

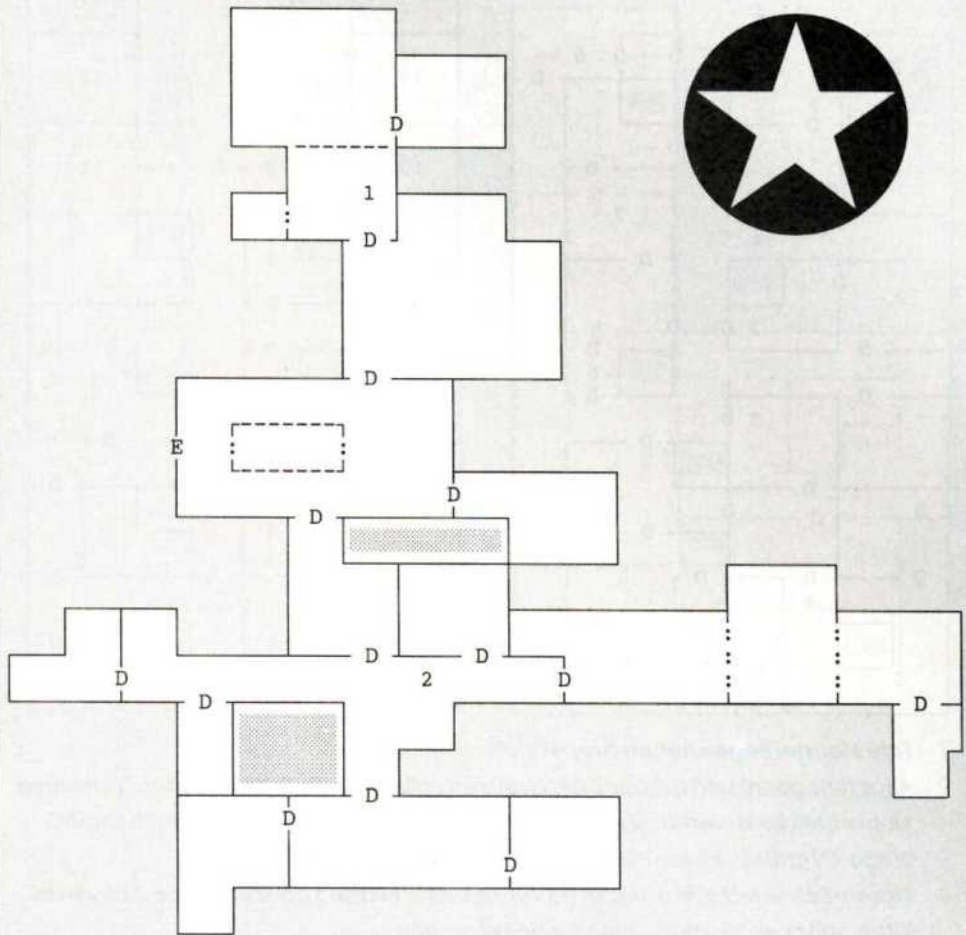


8) Turm des Magiers Dracandros



- 1 Hier lauert der Leibwächter von Dracandros, ein 'Dark Elf Lord' mit einem 'Drow Long Sword+5', 'Plate Mail+3' und 'Shield+2'. Am Besten mit 'Backstab' durch den Dieb fertigmachen. Falls man die Drachen schnell besiegt hat, ist 'Haste' noch aktiv.
- 2 Eine Horde Wyverns greift an (Achtung! Giftstachel!)
- 3 Ein Spieler kann gegen einen Magier zur 'Prüfung der magischen Kugel' antreten. Wer verliert, ist WECH, desintegriert samt aller Objekte! Vorher speichern! Ein Krieger (!) hat auch gute Chancen zu gewinnen. Beute (zufällig) Long Bow+1, Zauber-Schriftrollen.
- 4 Ein 'Dark Elf Lord' droht - der ist aber nur eine Illusion!
- 5 Dunkel-Elven und Owlbeats greifen an. Vorsicht, ein Cleric dabei!
- 6 Hier liegt ein Papier mit Hinweisen, wie man Fallen im Turm vermeidet: "Erstens: keine explodierenden Papiere aufheben!" Das Ding besser liegen lassen, denn es explodiert, mit mehr Schaden als die Falle bei (9).
- 7 Schlafzimmer von Dracandros, man kann einige Schätze finden. Dann scheinen aber wieder mehr Patrouillen zu kommen!
- 8 Labor von Dracandros. Man kann ein Drachen-Ei gefahrlos mitnehmen.
- 9 Falle, etwa 10 Hitpoints pro Person.
- 10 Dracandros Bibliothek, alles geräumt.
- 11 KAMPF gegen Dracandros, Efreel und Dunkel-Elven! Vorher 'Haste' anwenden und ihn bei (x) mit Schwertern bzw. magischen Pfeilen angreifen! Gegen Magie bis Level 3 ist er geschützt! Sehr reiche Beute, Bracers AC2, Schutzring+3, Ring of Wizardry (Verdoppelt Zauber bis Level 3!), zwei Zauberstäbe. Die Robe ist verflucht!

11) Ruinen bei Hillsfar

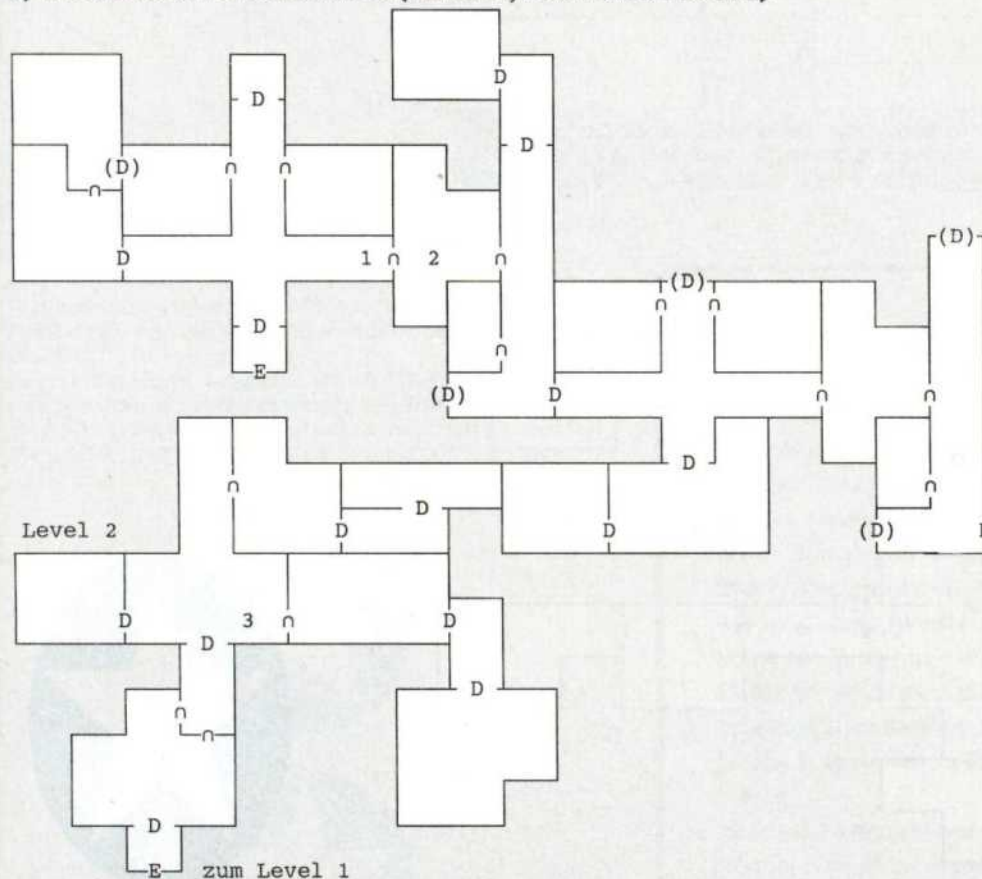


(Ereignisse, Orte und Schätze sind zufällig!)

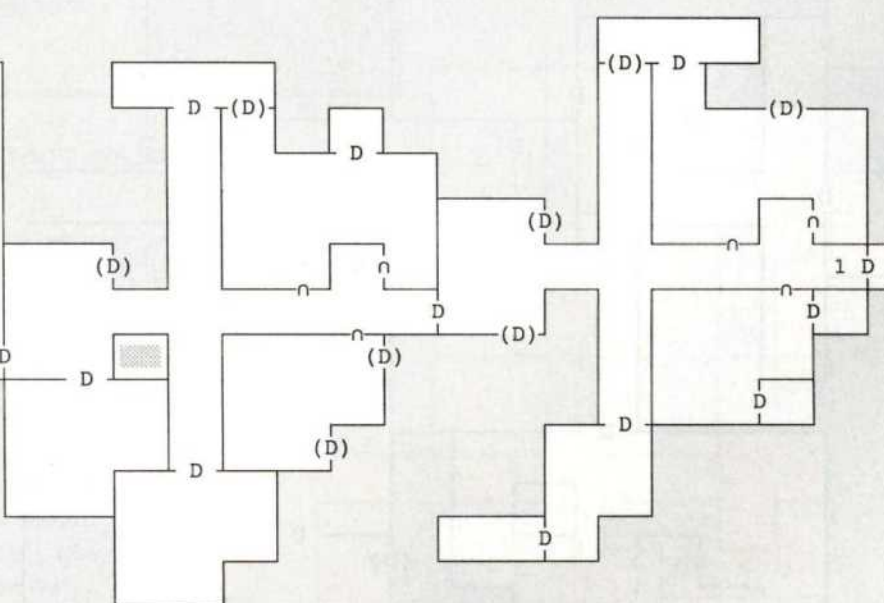
- 1 Hier ist etwas Schweres transportiert worden.
- 2 Piraten mit einem Schatz
Gelegentlich greifen Bane-Priester mit Hellhounds oder Piraten an!



9) Verliese unter Essembra (Level 1, Teil 1 und Level 2)



10) Verliese unter Essembra, östlicher Teil

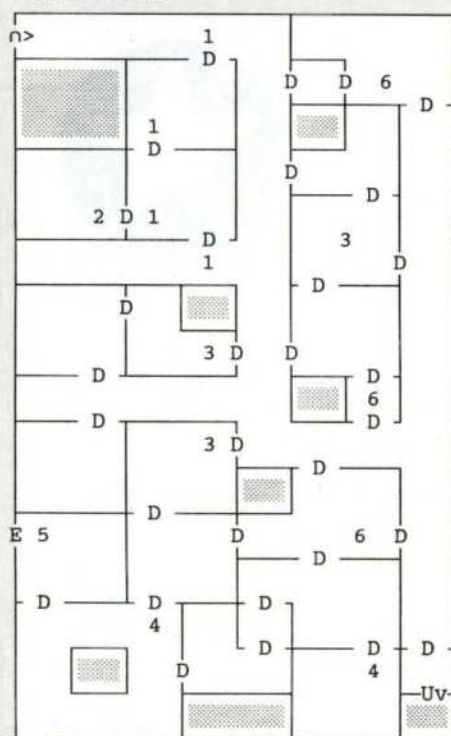


1 Dahinter ist der Tunnel zum Level 2 (nach Norden)

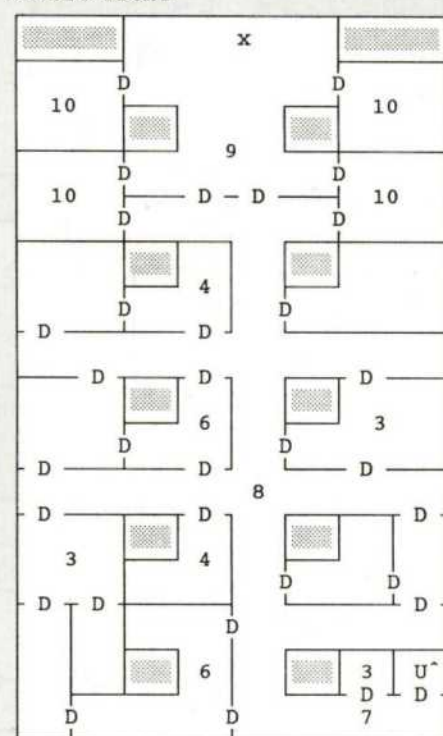
- (hier alles zufällig, eventuell auch tiefer im Verlies!)
- 1 Unbehoffene Zeichnungen an den Wänden von Owlbeats, die von einem Dunkelelf erschaffen werden
 - 2 Ein grob zusammengefügtter Altar
 - 3 Größere Truppe von Owlbeats, mit einem Dunkelelf-Magier
- (D) Türen, die nicht passierbar sind.

12) Moanders Grube, ein verborgener Tempel bei Yulash

Obere Ebene

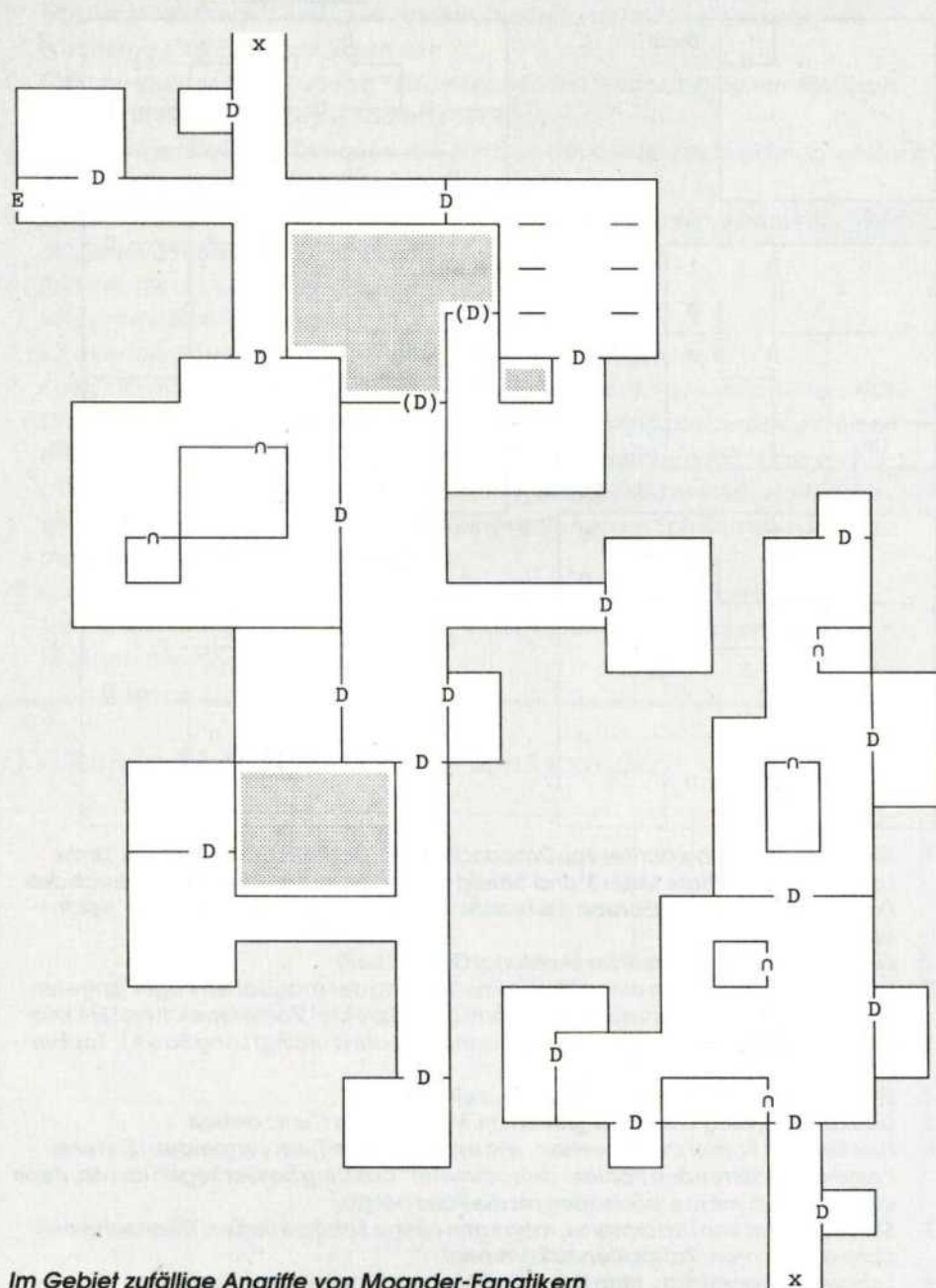


Untere Ebene



- 1 Tote Monster liegen herum (wer war's?)
- 2 Alias (Kriegerin) und Dragonbait, zwei wertvolle NPC. Ehrlich antworten. Schließen sich an. Mit besseren Waffen ausstatten, für Alias ggf. Bogen&Pfeile mitbringen.
- 3 'Vege-Pygmyes', kleine Pflanzenmonster. 'Feuerball' räumt auf.
- 4 Riesen-Schnecken. Man kann sie vermeiden ('Evade') oder kämpfen. Schwer zu töten, spucken Säure für schwere Verletzungen.
- 5 Ausgang (der einzige), ist magisch verschlossen, so lange Mogion noch lebt. Die wartet im Tempel bei (9). Nach deren Ende noch ein letzter Angriff von Moander-Fanatikern, 'Mounds' und Vegepygmies.
- 6 Shambling Mounds, Pflanzenmonster, unempfindlich gegen Feuer!
- 7 Toter Zhentil-Soldat. Journal #46 bei 'Examine' zu finden.
- 8 Kultisten füttern eine Riesenschnecke (mit einem Bauern!). Angreifen! Vorsicht, alle Kultisten haben Kleriker-Ausbildung!
- 9 Mogion, Kultisten und ca. 6 Shambling Mounds. Gut mit 'Haste', 'Bless', 'Prayer', 'Protection from Evil', 'Mirror Image' vorbereiten! Beute: Mace+2 (wirkt aber wie +3), Shield+2, Plate Mail+3, Cloak of Displacement (Armor+2), Ioun Stone Incandescent Blue (Wisdom+1). Zweiter Kampf: drei 'Bits of Moander', Riesen-Mounds mit über 100 Hit-Points! Gelegentlich klappt die Stinkwolke. 'Wand of Defoliation' reichlich einsetzen! Bei (x) Schatz im Altar, Karte wird gefunden (Journal #20).
- 10 Angriffe von Moander-Fanatikern. Dazu noch zufällige Angriffe.

13) Ruinen bei Voonlar



Im Gebiet zufällige Angriffe von Moander-Fanatikern

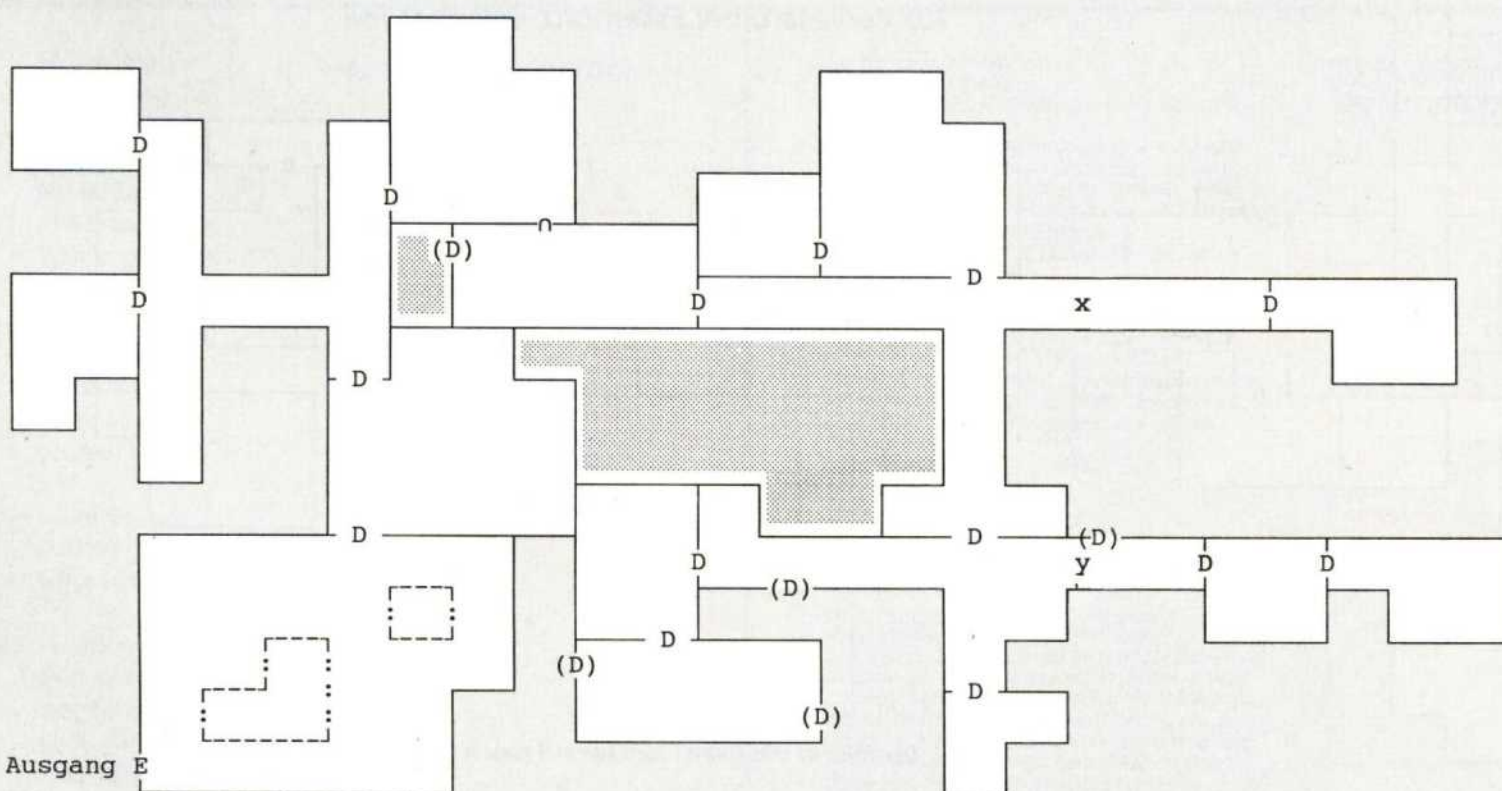
Ausgang bei (E), oder 'Suche' einschalten.

Die Moander-Leute schaffen es, per Ritual ein 'Bit of Moander'

herbeizubeschwören (riesiges Pflanzenmonster). NICHT mit

'Lightning' angreifen!

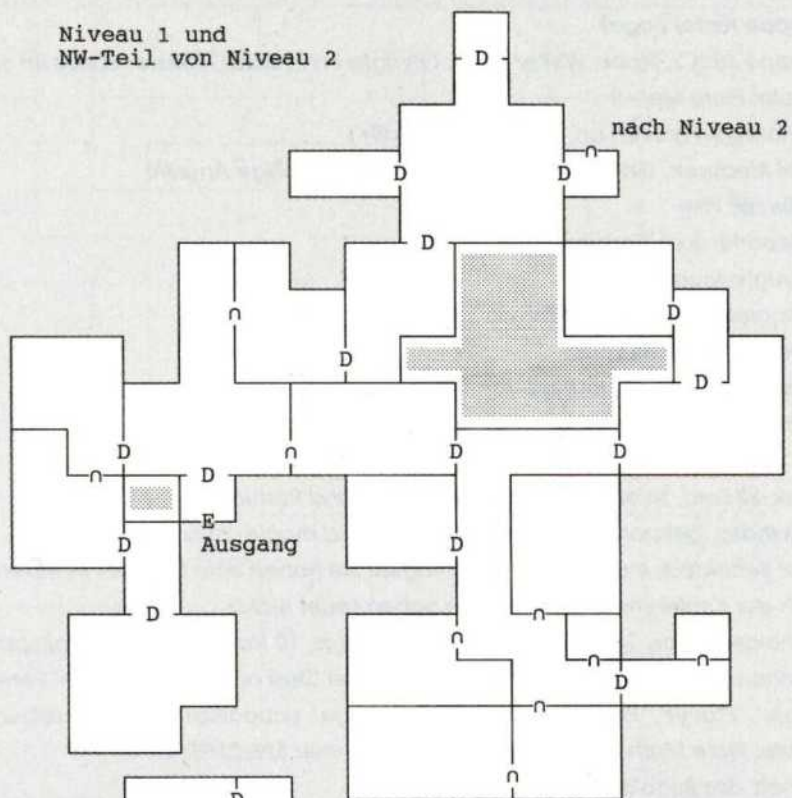
14) Ruinen von Teshwave



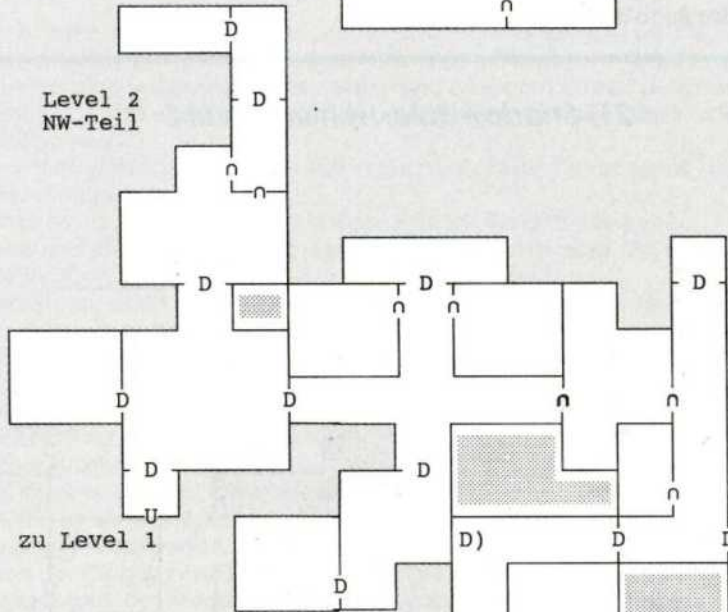
Zufällige Angriffe im Gebiet. Man kann einen Hinweis auf Flußpiraten finden, dann eine Schatzkarte, dann den Schatz der Piraten. Die Türen (D) gehen nicht auf.



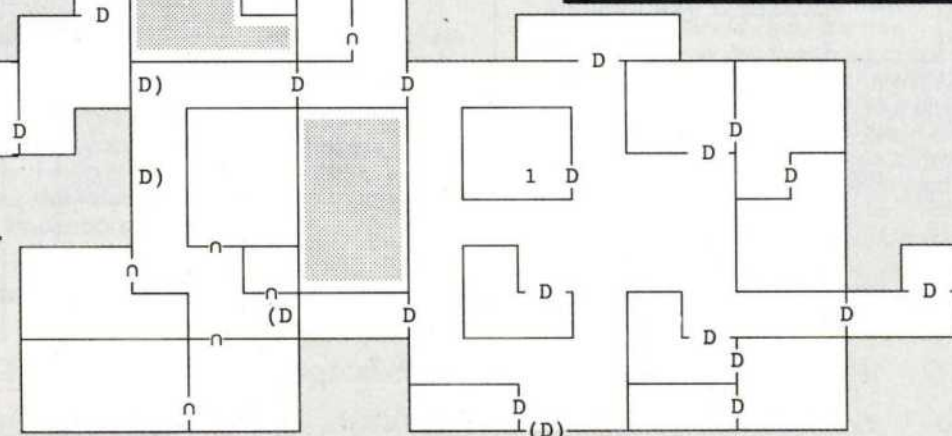
Niveau 1 und
NW-Teil von Niveau 2



Level 2
NW-Teil



17) Höhlen unter Ashabenford, Level 2 SE-Teil



1 Hier sitzt einer, der für Geld einen Weg nach draußen zeigt.
Nach dem Ende des Diebes des magischen Kristalls nur noch
mittelschwere Gegner, zufällig, keine Dracoliches mehr.

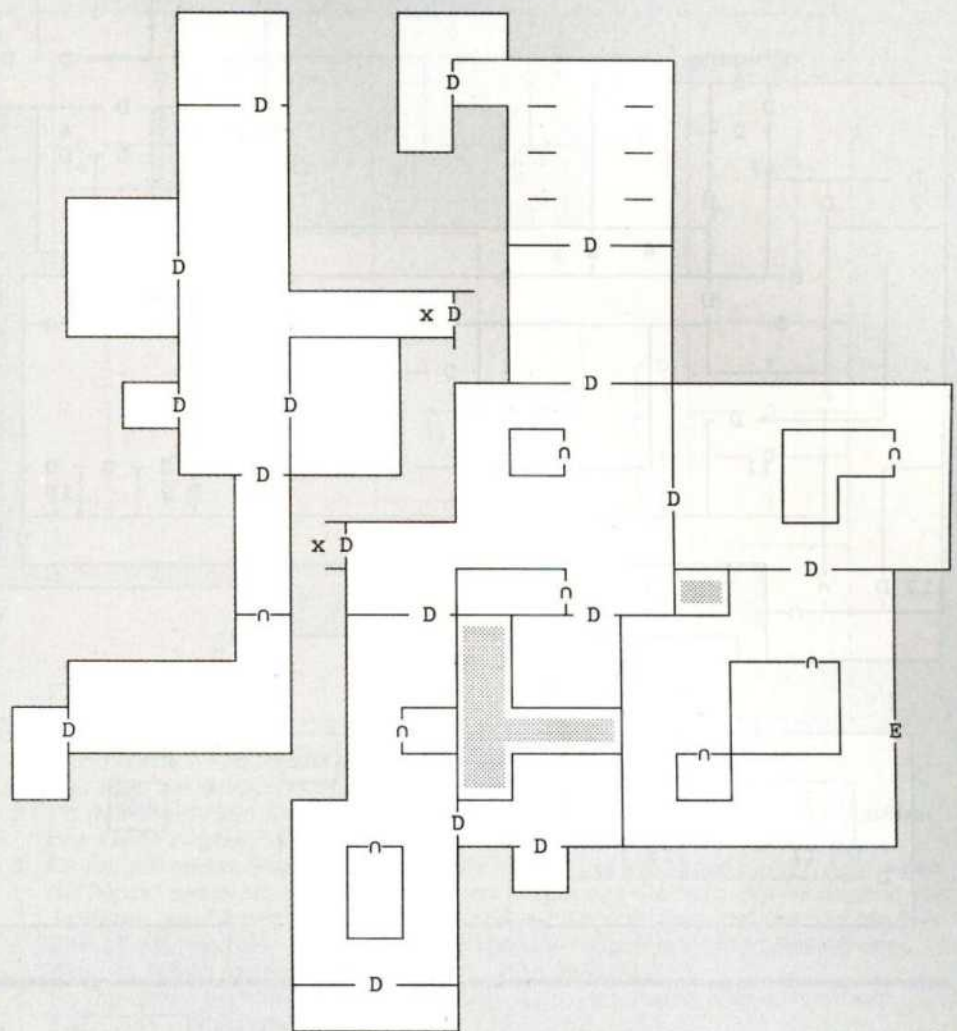
16) Höhlen unter Ashabenford

In dieser Höhle kommen zufällige Angriffe vor, teils von
dunklen Elven, teils von verschiedenen anderen Mon-
stern.

Level 2: Ein Mann aus dem Ort hat einen großen Edel-
stein gestohlen und sich damit in die Höhle geflüchtet.
Wenn man ihn findet, beschwört er mit dem Stein einen
Dracolich! Danach kann man ihn endgültig stellen.



15) Ruinen bei Phlan



Angriffe von zufälligen Monstern (Shamblers, Vegepygmies, Zhentrim, Plünderer, Mo-
ander-Fanatikern) zufällig im Gebiet.
Bei (x) geht's links bzw. rechts weiter!

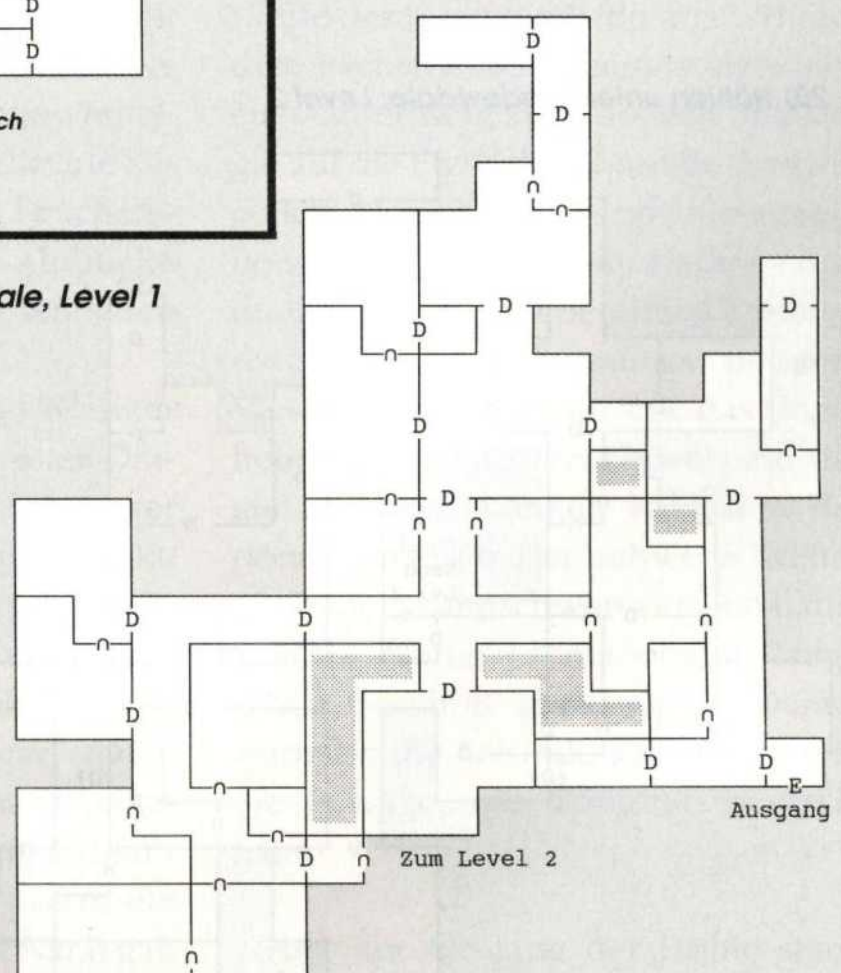
19) Höhlen unter Shadowdale, Level 1

Hier spielen sich viele zufällige
Kämpfe ab. Das Level 3 ist HAM-
MERHART (bis zu DREI DRACOLI-
CHES auf einmal!).

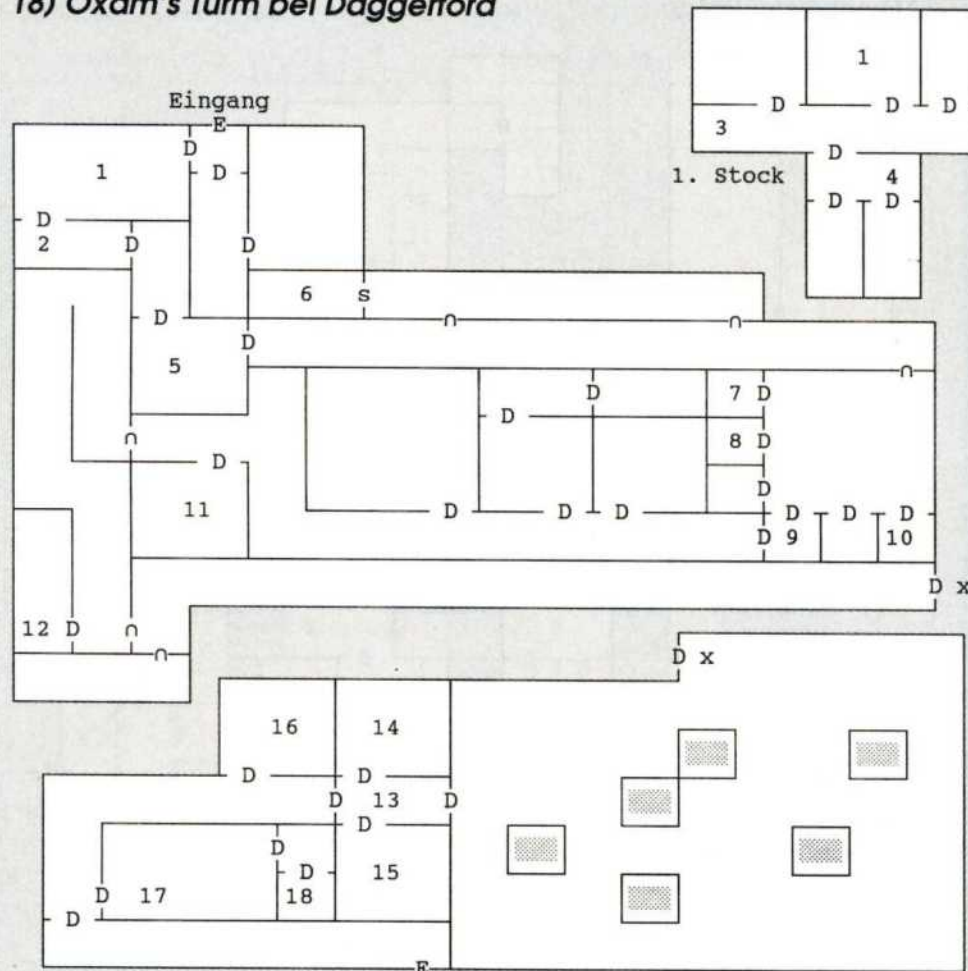
Wenn man 'Suche' einschaltet,
findet man fast überall einen
Ausgang (oder Monster...).

Kommt man hier zum ersten
Male rein, erhält man die Nach-
richt, daß Dunkelelves die Toch-
ter des Bürgermeisters entführt
haben.

Im Level 2 trifft man erst auf die
Nachhut der Elven, dann auf die
Hauptstreitmacht. Das Mädchen
kann man kurz danach aus der
Gewalt von zwei schwarzen Dra-
chen befreien.

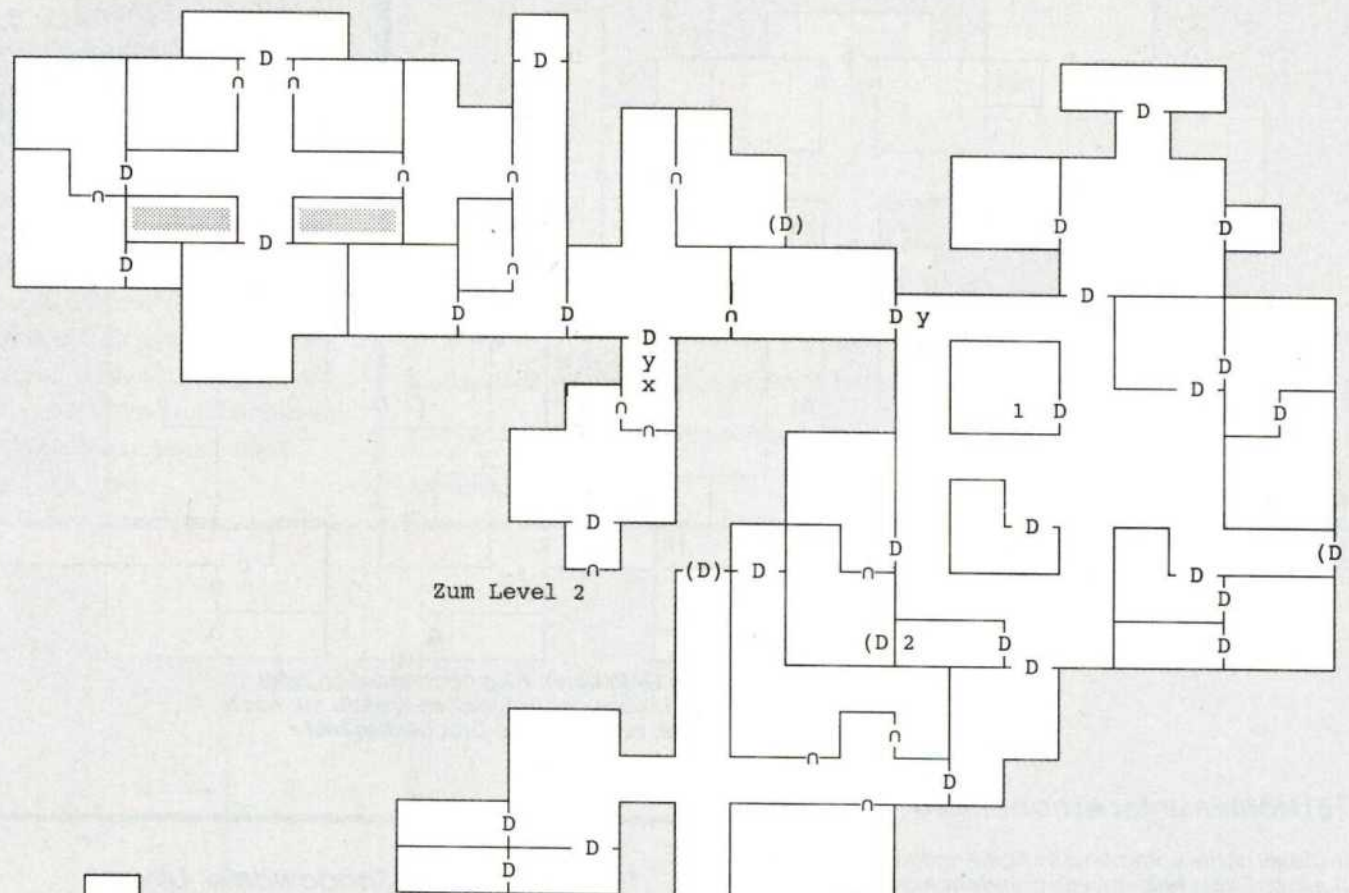


18) Oxam's Turm bei Daggerford



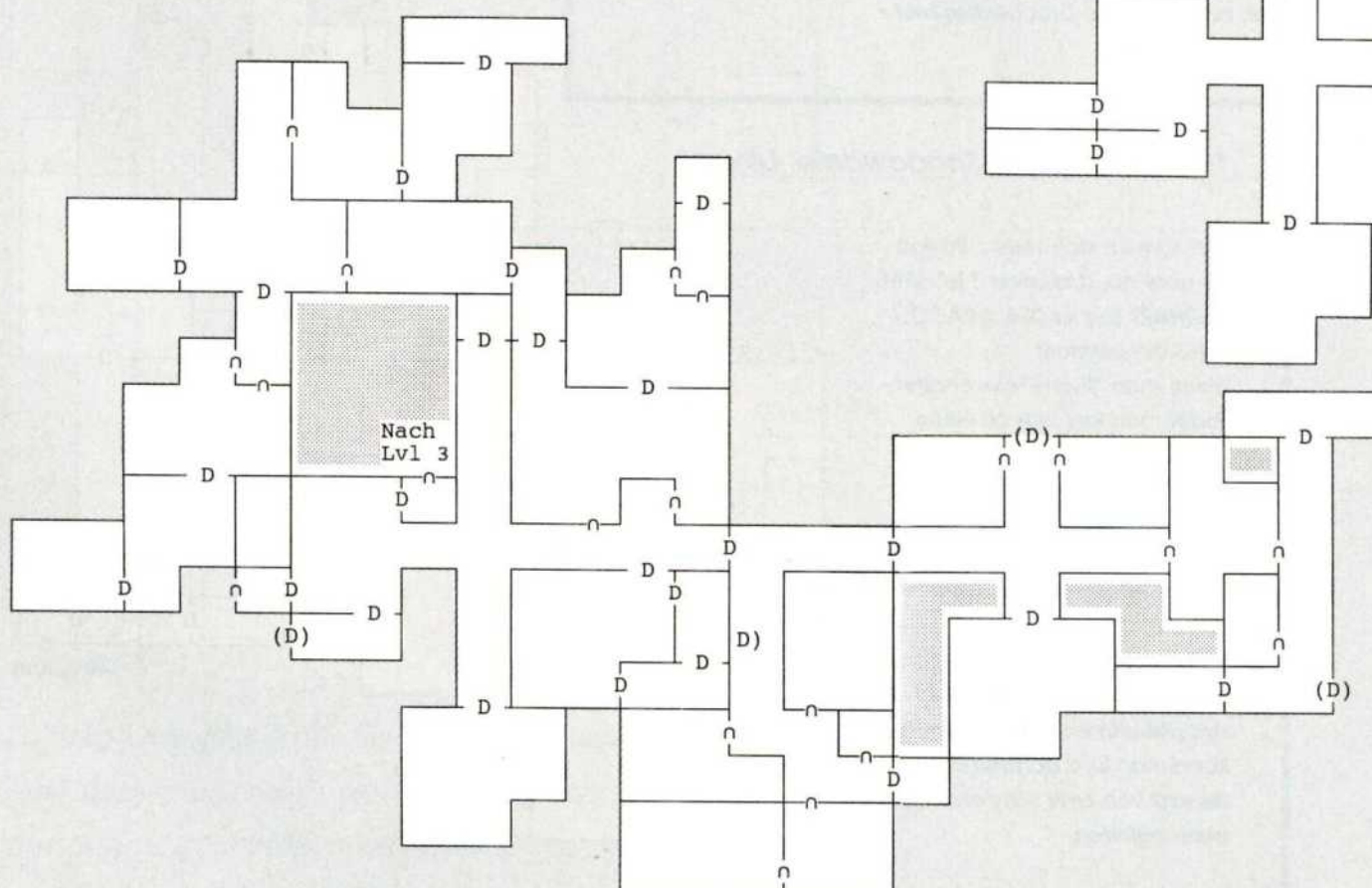
- 1 Wenn man hier sucht, findet man Schätze
- 2 Treppe rauf
- 3 Treppe runter (logo)
- 4 Treppe zum 2. Stock. Weiter hoch, Otyughs im 3. Stock, Priester Banes im 6. Beute: Plate Mail+2
- 5 Minotauren greifen an. Tragen Plate Mail+1
- 6 Drei Medusen, Griffins und Ogres. Im Gebiet zufällige Angriffe
- 7 Falle mit Pfeil
- 8 Teleporter zum Eingang oben
- 9 Otyughs lauern hier
- 10 Kämpfer greifen von hinten an
- 11 Nochmal eine Medusa
- 12 Gas-Spore (NICHT angreifen!)
- x Mann, der vom Beholder-Korps erzählt (sein letztes Wort...)
- 13 Ein Beholder. Gut vorbereiten, 'Enlarge', unbedingt 'Haste'
- 14 Dark-Elf Lord. Shield+2, sonst Drow-Waffen und Rüstung
- 15 Rakshasa, getarnt als Wachen (zaubern, sind magie-immun!)
- 16 Drei Beholders, muß man nicht schlagen. Sie haben eine Liste der Monster, die sich der Konferenz angeschlossen haben (oder nicht)
- 17 Beholder-Korps, 15 Beholder, 10 Dark-Elf Lords, 10 Hohepriester, 10 Raksasha. Können geschlagen werden, wenn man den 'Dust of Disappearance' verwendet. 'Bless', 'Prayer', 'Protection from Evil', 'Enlarge', unbedingt 'Haste' einsetzen! Beute: Plate Mail+2 mehrfach, Shields+2. Vorher SPEICHERN!
- 18 Schatz des Beholder-Korps

21) Shadowdale-Höhlen Level 3



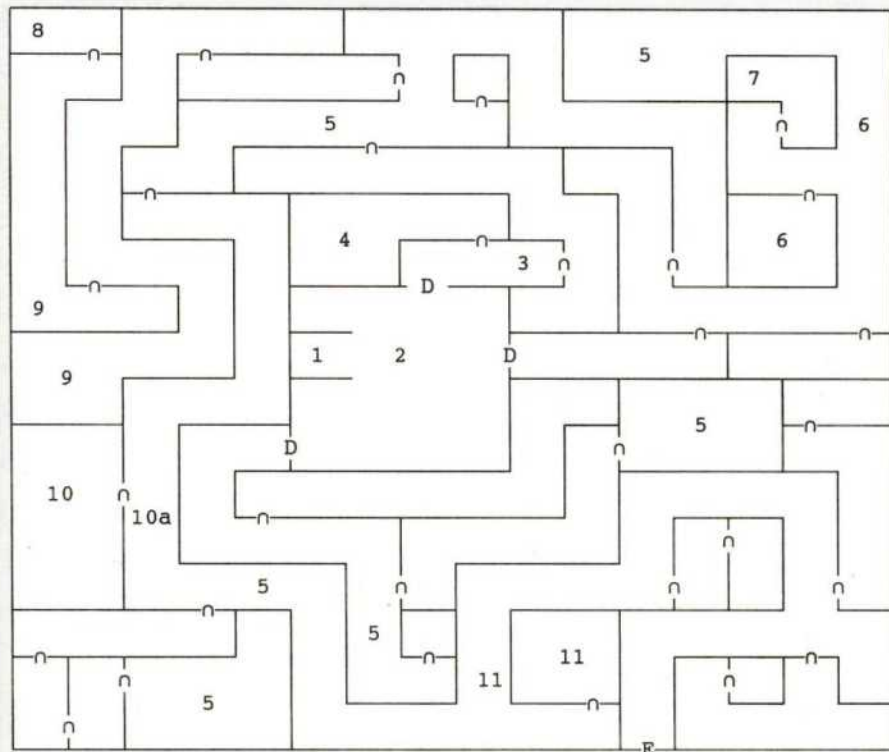
Bei (1) sitzt einer, der für Geld einen Weg nach draußen zeigt. Besser: bei (2) auf 'Suche' schalten. Gegner hier oft bis zu 3 Dracoliches, also SPEICHERN, ehe man hier hineinrennt! Gelegentlich trifft man 'Dark Elf Lords', die alle Shields+2 und Plate Mail+3 tragen!

20) Höhlen unter Shadowdale, Level 2



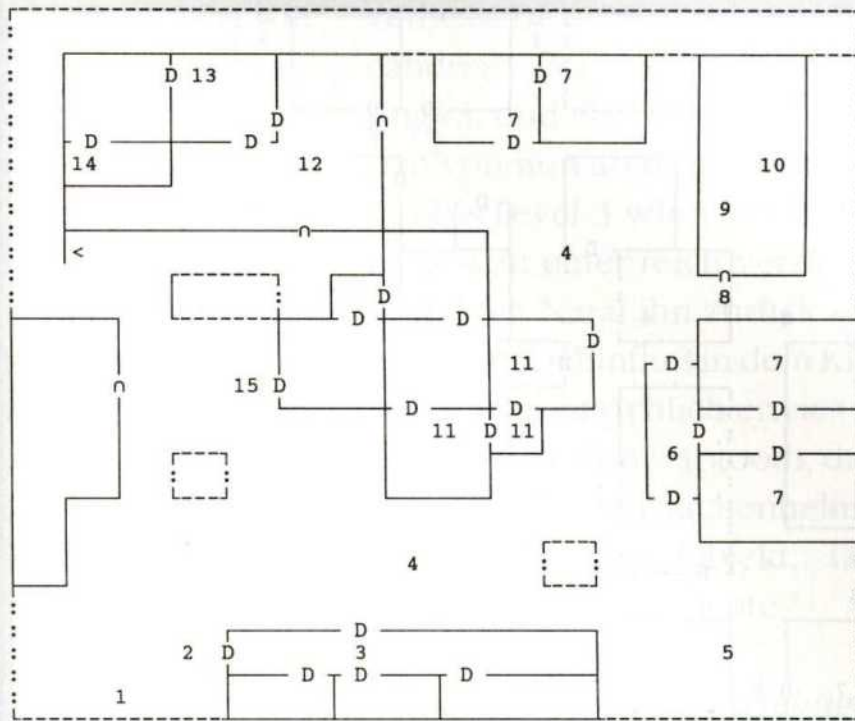
Die Gegner im Level 2 sind nicht ganz einfach, aber im Prinzip nicht sehr gefährlich (maximal ein paar schwarze Drachen, Dunklelben, Ankhegs).

22) Beholder-Höhle unter Zhentil Keep



- 1 Hier kommt die Gruppe an, nachdem sie im Zhentil-Tempel bei (10) auf das Angebot eingegangen ist (Journal #30). Ein Streit zwischen Beholder Dexam und Zhentil-Oberpriester Fzoul (Journal #7) führt aber zum Kampf zwischen den Parteien, Fzoul wird von Dexam getötet und die Gruppe kann durch eine der Türen rauskommen.
- 2 Kommt man wieder in den zentralen Raum, bekommt man es mit wohl zufälligen Feind-Gruppen zu tun
- 3 Ogres, eventuell auch zufällig in Gebiet, auch Kämpfer & Magier
- 4 Ogres und ein Dunkelf-Elf-Lord, der ein Shield+2, sonst aber 'Drow' Rüstung oder Waffen trägt. Mit Long Sword+5 auf Dexam einhauen!
- 5 Minotauren, auch mehrfach, bis man den nächstliegenden Raum mit diesen Monstern ebenfalls gesäubert hat.
- 6 Otyughs treiben sich hier herum.
- 7 Hier liegt ein toter Elfen-Krieger, Journal #59. Seine Habe sind durch Falle (Gas-Wolke) gesichert, mit 'Detect Traps' rangehen!
- 8 Teleport-Feld, das die Gruppe ziemlich unsanft nach (7) beamt ...
- 9 Griffins greifen hier an, dazu ein 'Dark Elf Lord' wie bei (4).
- 10 Hier stecken Dexam, die Medusa und reichlich Minotauren. Dexam ist ein schlimmer Gegner und gegen Magie immun. Kämpfer mit 'Enlarge' und 'Invisibility' vorbereiten, 'Haste' nutzen und zuerst auf den Beholder stürzen. Wenn der Dieb ihn nach dem ersten Angriff mit 'Backstab' erwischt, hat er ausgegülf. Der Medusa mit 'Fireball' ans Schlangenhaar gehen.
- 10a Hier stecken Dexam und Co., wenn man nicht in den Raum geht ...
- 11 Und hier kann man noch ein paar Manticores bekämpfen. Ein 'Dark Elf Lord' taucht mit auf, hat aber NICHTS Brauchbares dabei.

23) Myth Drannor. alte Elfen-Stadt (Friedhof)



Nach Westen, Süden und Norden zum Wald, nach Osten zu Ruinen.

- 1 Hier steht die Gruppe, wenn sie Myth Drannor betritt
- 2 Ein (falscher!) Elfen-Geist weist mit Journal #25 auf eine Möglichkeit hin, zusätzliche Kräfte zu gewinnen (Falle!)
- 3 Ein rot glühendes Gewebe - ist aber die Illusion des Rakshasa bei (2). Am besten mit 'Hack' zerstören, Angriff von Spinnen. Im ganzen Gebiet zufällige Angriffe von Insekten. Am besten im offenen Gelände mit 'Search' herumlaufen und die Biester mit 'Feuerbällen' aus der Ferne bekämpfen. Nach je 2 bis 3 Kämpfen im Wald im Süden rasten. Nach ca. 12 Angriffen ist RUHE.
- 4 Ein Thri-Kreen buddelt Gebeine aus. Angreifen (das Insekt), Gebeine wieder begraben (sonst Zoff mit den Elven!)
- 5 Hier kann man sich, wenn man sich gegenüber den Elven-Überresten korrekt verhalten hat, den Segen einer Elven-Prinzessin holen. Auf jeden Fall akzeptieren, sonst verflucht sie die Gruppe!
- 6 Spinnen, und zwar welche, die analog 'Blink' gelegentlich verschwinden. Können im Spiel sogar GANZ unsichtbar sein!
- 7 Noch mehr Spinnen. Elven-Knochen in die Kästen zurücklegen.
- 8 Ein einzelner Kämpfer aus Hillsfar. Erzählt Journal #33, bittet um Hilfe. 'Wait' und 'Parlay' machen, ist Falle, aber Beute lohnt!
- 9 Warnende Elven-Stimme
- 10 Überfall des Rakshasa, dazu Spinnen. Beute ein 'Long Bow+3'
- 11 Hier kann man mit den Thri-Kreen aufräumen
- 12 Bei gutem Verhalten lädt Elven-Geist zur Audienz bei Königin
- 13 Zwei alte Rüstungen. Nicht nehmen, nicht bekämpfen!
- 14 Geist der Elfen-Königin. Gruppe erhält: Crossbow+5, 12 'blessed' Quarrels (Munition, erledigt Rakshasa), Staff-Sling+3, Ring of Invisibility, Ring of Prot.+2, Scroll 'Schutz gegen Paralyse'
- 15 Nameless rät der Gruppe zur Eile (Journal # 56)

Feuerwesen fanden die Freunde in mehreren steinernen Truhen reiche Schätze. Narai erhielt einen Streitkolben ('Mace+3'), Silvanus trug fortan die 'Handschuhe für Geschicklichkeit', und Fundin schwang ein 'Long Sword+2 Dragon Slayer', das mit einem Zauber gegen schwarze Drachen versehen war. Verschiedene wertvolle Schutzzauber und reichlich Edelsteine trugen die Abenteurer davon, belasteten sich jedoch nicht mit den Haufen von Münzen.

Untoter Schrecken

Als die Gefährten den Eingang zur Stadt der Dunkelfelven erreichten, ließen diese den Tunnel zusammenstürzen - die Gruppe konnte nicht weiter vordringen, aber den Drow war der

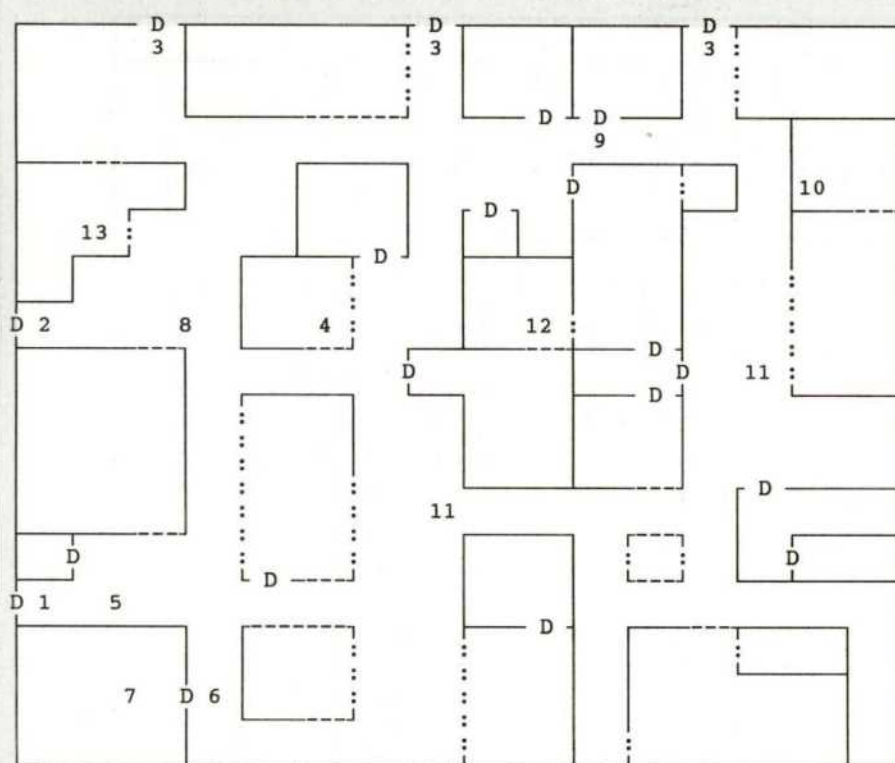
für größere Truppen gangbare Weg in die Höhlen versperrt und damit das Dorf vor weiteren Angriffen geschützt. Im Südwesten der Höhle entdeckte Silvanus Spuren eines riesigen Drachen - bei denen jedoch jegliche Abdrücke von Fleisch zwischen den Knochen fehlten ...

"Dracolich!" ruft der junge Kleriker aus, "Ein besonders böser, alter Drachen, von dunkler Magie zu untoter Existenz gerufen!" Der Barde nickt: "Darauf haben sich die Freunde natürlich vorbereitet, zumal auch eine magische Stimme vor großer Gefahr warnte. Sie beschlossen, sogar einen Schnelligkeits-Zauber ('Haste') einzusetzen, obwohl der jeden um ein Jahr altern lassen würde. Doch besser ein Jahr verlieren als das Leben! Narai gab seinen Segen ('Bless', 'Prayer', 'Protection from Evil'), und Merlin stärkte die

Kräfte der Krieger mit 'Enlarge'. Hinter dem nächsten Durchgang stürzte sich ein wahrer Berg aus Knochen und Magie auf die Freunde, Crimdrac der Dracolich! Als sich die Gruppe nicht ergeben wollte, kam es zum Kampf - und durch die kluge Vorbereitung konnten die Abenteurer Crimdracs untotem Wesen ein Ende setzen, ehe das Ungeheuer seinen Frostatem oder seine Magie einsetzen konnte! Nachdem Beriond dem Lich vier schwere Treffer mit seinem Langschwert versetzt hatte, streckte Merlin es mit einem 'Magischen Geschoß' ganz nieder. Darauf stürmten die Freunde nach Süden, in die Passage, die Crimdrac bewacht hatte.

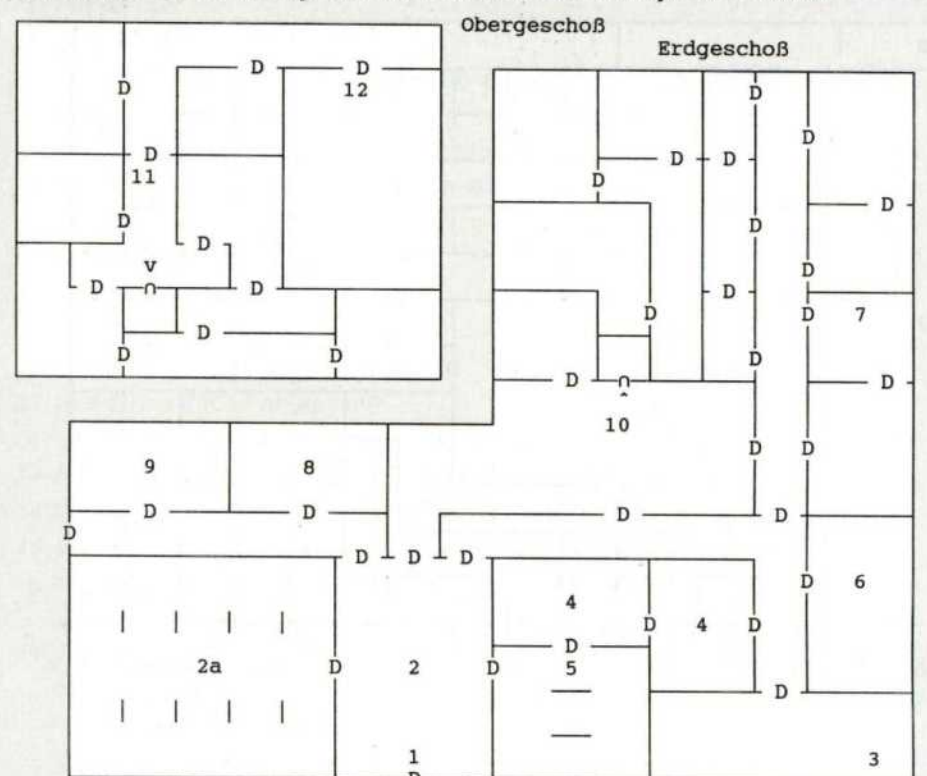
Hier am Ausgang der Höhle stand Dracandros selbst und teleportierte die Gefährten auf das Dach seines Tur-

24) Ruinen von Myth Drannor, Rakshasa-Versteck



- 1 Hier kommt man über den Pfad hin, nach (2) durch den Wald
- 3 Tempel, in dem Thyranthraxus haust! Erst rein nach (10) und (12)!
- 4 Geheimer Zugang zum Tempel. Ist (3) vorzuziehen!
- 5 Ein struppiger Rakshasa (Tirsheya) bittet um Hilfe (Journal #5)
- 6 Zusammen mit Tirsheya trifft man auf Wachen, dann Kampf mit Beyrha (anderem Rakshasa) und nochmal Magoyles & Hellhounds.
- 7 Mit 'Look' kann man einige Schätze finden. Im gesamten Gebiet Angriffe von Rakshasa-Patrouillen. Immer erst die Rakshasa mit Pfeilen angreifen, am Zaubern hindern! Die Margoyles & Hellhounds mit 'Fireball' wegfegen, dann die Rakshasa mit Schwertern angreifen. Nach ca. 10 Kämpfen ist Ruhe.
- 8 Hellhounds jagen Mann. Helfen, gibt Info über Waffen-Versteck
- 9 Rakshasa-Falle im Torbogen
- 10 Schatz des Mannes von (8): Long Sword+5, Gürtel für Riesen-Kraft (24!), Handschuhe für Geschicklichkeit (Dexterity+1).
- 11 Nameless weist die Gruppe an, Thyranthraxus anzugreifen.
- 12 Chef der Rakshasa. Wenn man mit ihm spricht ('Parlay'), dabei hochmütig ('haughty') auftritt, verspricht er, gegen Thyranthraxus zu helfen, denn der macht ihm seine Untertanen abspenstig.
- 13 Hier sind einige Rakshasa beim Glücksspiel. Kann man angreifen, ist aber recht schwer, mit ihnen fertig zu werden, ohne eigene Verluste zu erleiden.

25) Ruine eines Tempels in Nordosten von Myth Drannor



- 1 Hier kommt man rein, wenn man eine der nördlichen Türen in den Myth-Drannor-Ruinen benutzt. Besser: über (3) in die Küche! Raus kommt man NUR, wenn man Thyranthraxus bei (12) besiegt.
- 2 Thyranthraxus zwingt die Gruppe mit Hilfe der 'Bonds' in den Tempel Banes (2a), Journal #48. Dort opfert sich 'Nameless' und kann den Einfluß der 'Bonds' einige Zeit aufheben. Kampf mit Priestern und Hellhounds. Dann nach oben, Thyranthraxus stellen!
- 3 Hier krabbelt man aus der Kanalisation rein, zurück geht nicht!
- 4 Zimmer des 'High Priests' von Bane, Schätze zu finden
- 5 Hohepriester, Gegner von Thyranthraxus, greift Gruppe aber an
- 6 Hier kann man, wenn man von (3) kommt, Priester erwischen. Die mischen dann eventuell nicht mehr im Endkampf mit.
- 7 Priester beim Vorbereiten einer Beschwörung. Kampf.
- 8 Margoyles-Lager
- 9 Hellhounds hausen hier
- 10 Aufgang zum Obergeschoß, zufällige Kämpfe im Gebiet.
- 11 Diese Tür ist anscheinend erst offen nach Episode (2) und (2a).
- 12 Abschluß-Gefecht gegen Thyranthraxus, ca. 50 Margoyles und etwa 10 Hohepriester Banes. Thyranthraxus wirft gewaltige Blitze, also WEG von den Wänden, verteilen. Mit 'Enlarge', 'Bless', 'Prayer', 'Protection from Evil' und 'Haste' vorbereiten, dann ggf. noch 'Invisibility' bei den Kämpfen, die Thyranthraxus an den Kragen gehen sollen. Wenn man hier den 'Dust of Disappearance' noch hat (aus der Schatzkammer der Diebe von Tilverton) wird's einfacher, weil weder Thyranthraxus noch die Priester ihre Zauber einsetzen können. Nach Sieg darf gefeiert werden ...

mes, wo sich eine riesige Meute schwarzer Drachen versammelt hatte. Um den Drachen zu zeigen, daß die Abenteurer Feinde waren, zwang er sie mit seinem 'Bond', die Illusion eines schwarzen Drachen anzugreifen. Böse mögen sie sein, schwarze Drachen, doch dumm sind sie nicht - daher verlangte ihr Anführer, daß Dracandros den Siegel-Bann auflöse, damit die Gruppe dann frei handeln könne. Und Dracandros, der diese Monster für finstere Zwecke einsetzen wollte, ging darauf ein! Die Gefährten griffen darauf Dracandros an, der in den Turm flüchtete. Die Drachen zogen ab, hatten sie doch die Täuschung durch den Zauberer erkannt."

Anmerkung: Man kann auch die Drachen angreifen, aber vorher auf jeden Fall speichern! Am besten den

stärksten Krieger mit dem in der Salamander-Höhle erbeuteten 'Schutz gegen Drachen-Atem' sich in die Mitte der Drachen stürzen lassen, der sollte das 'Langschwert gegen Drachen' tragen, die anderen können mit Feuerbällen oder Pfeilen aus der Ferne (aber nicht zu weit!) angreifen. Wenn nach dem Kampf ein Charakter weniger als 20 Hitpunkte hat, erst heilen ('Potion Extra Healing', 'Cure Wounds') und dann erst ein Drachenherz erbeuten! Das Blut des Monsters bewirkt 15 bis 20 Punkte Verletzung für alle!

"Der Schnelligkeits-Zauber war noch wirksam. Narai spürte einen sehr schweren Gegner am Fuße der Treppe, und so heilten alle ihre Wunden schnell (Potions, Kleriker-Magie), ohne zu rasten, und stürmten die Treppe hinunter. Dort trafen sie auf einen Dunkelelf-Lord, Burly, den persönli-

chen Leibwächter von Dracandros! Beriond griff ihn von vorn an, konnte aber die magisch schimmernde Rüstung des Gegners nicht durchdringen und wurde schwer getroffen. Da sprang Fundin hinter den Gegner und hat ihn mit mehreren

Dracandros Turm

'Backstab'-Angriffen so schwer verwundet, daß Merlin ihn mit einem 'Magie-Geschoß' ganz niederwerfen konnte. Die 'Plate Mail+3' des Monsters trug fortan Narai, Fundin erhielt das 'Shield+2'; beide Gegenstände waren von erlesener alter Arbeit, nicht das Werk von Dunkelelven, und daher überall nutzbar. Beriond kämpfte für den Rest des Abenteuers im Turm des Zaubers mit dem 'Drow Long

Sword+5' des 'Dark Elf Lords'. Nach dem Ende des Elflords beschloß die Gruppe, auf dem Dach zu rasten, da es einfach gegen Feinde zu halten war, nur die Treppe mußte bewacht werden.

Gut ausgeruht, kämpften sich die Freunde durch den Turm des Zaubers nach unten. Dracandros hatte auf seiner Flucht Horden von Wyverns von ihren Ketten befreit, durch die sich seine Verfolger hindurchkämpfen mußten. Elfhelm wurde durch einen Giftstachel getroffen, aber Narai konnte ihn mit 'Neutralize Poison' retten, Tyr sei gelobt! Gleich unter dem Dach bewachte ein Assistent von Dracandros eine Schatzkammer und forderte einen aus der Gruppe zur 'Probe mit der Kugel' heraus. Beide sollten versuchen, eine magische Kugel so zu kontrollieren, daß sie den Gegner berührte und ihn vernichtete. Zu aller Überraschung meldete sich Beriond, diese Prüfung auf sich zu nehmen! Nach wenigen Minuten erschütterte eine Explosion den Prüfungsraum - und Beriond trat unversehrt vor seine Freunde, während von dem Magier keine Spur mehr geblieben war! Tymora muß wahrlich auf seiner Seite gestanden haben. Die Gefährten fanden einen 'Long Bow+1' neben vielen Schätzen in der Kammer."

Anmerkung: Vorher speichern! Tatsächlich scheint ein Nicht-Magier die besten Chancen zu haben, hier zu siegen! Denn selbst gute Magier scheinen die Kugel in weniger als 50% aller Fälle beeinflussen zu können, und in so einem Fall bewegt sie sich wohl auf den stärkeren Magie-Einfluß zu. Die Beutestücke werden zufällig erzeugt, aber ein guter Bogen ist immer gern gesehen.

"Ein Stockwerk tiefer stellte sich den Freunden wiederum ein 'Dark Elf Lord' entgegen! Fundin stürmte auf ihn zu - da löste sich der Gegner auf, es war nur eine Illusion gewesen! Die Treppe ins Geschoß darunter wurde von einer großen Meute Owlbeats, unterstützt von Dunkelelf-Kriegern und Klerikern, bewacht. Am Fuß der Treppe

lag ein Papier - doch als Elfhelm es aufheben wollte, hielt ihn Fundin zurück, das Ding sehe zu sehr aus wie die explosive Rune, die er einmal gefunden habe. Das Zimmer von Dracandros ließen die Gefährten unberührt, sie wollten den Wachen nicht Zeit geben zum Sammeln, nahmen aber aus dem Labor des Zauberers ein Drachenei mit. Als die Gruppe das Erdgeschoß betrat, geriet sie in eine Fallgrube - die Verletzungen waren aber schnell mit ein paar 'Potions Extra Healing' beseitigt. Hinter der Tür zur Eingangshalle hörte Elfhelm die schweren Tritte von Wyverns - also bereiteten sich die Freunde auf ein letztes hartes Gefecht vor, rechneten sie doch damit, daß sich jetzt Dracandros selbst auf der anderen Seite seiner Ungeheuer zum Kampf stellen würde. Auf Rat von Beriond wandte Merlin wiederum einen Schnelligkeits-Zauber an, nachdem Narai mit 'Bless' und 'Prayer' um die Hilfe Tyrs gebetet hatte. Mit Feuerbällen und einem beherzten Angriff durch Fundin und Elfhelm wurden die Wyverns besiegt - Fundin traf zwar ein Giftstachel, aber Narais Schutzzauber 'Protection from Evil' bewahrte ihn vor der Wirkung des Gifts.

Und vor dem Tor des Turmes erwartete Dracandros, zusammen mit einigen ausgesuchten Dunkelelf-Kriegern und einem halben Dutzend Efreeti, die Gruppe! Auch er hatte sich auf diese Auseinandersetzung vorbereitet - Elfhelms 'Feuerball' verletzte zwar einen Dunkelelf und die Efreeti, aber Dracandros war durch einen Abwehrzauber ('Minor Globe of Invulnerability') vor Magie der ersten drei Stufen geschützt! Da stürmte Merlin beherzt vor, traf Dracandros mit einem 'Eis Sturm' und verhinderte, daß der rote Zauberer einen eigenen Zauberspruch anwenden konnte. Beriond rannte auf die Gegner zu, konnte aber wegen zweier Elfenkrieger nicht ganz zu Dracandros vordringen. Fundin jedoch hatte ein 'Potion of Invisibility' genutzt, er schlüpfte an den Wächtern vorbei. Gerade als Dracandros zu einem Zauberstab griff, streckte Fundin ihn nieder! Seine Elfen und Efreeti konnten den Gefährten darauf nicht

mehr lange standhalten, und die Freunde fanden reiche Beute: Merlin verbesserte seine Rüstung durch Dracandros' Bracers AC2 und Schutzring+3, und ein 'Ring of Wizardry' gab ihm von nun an doppelt so viele Zauber bis Level 3 wie vorher. Als Merlin jedoch zu einer reich verzierten Robe griff, hielt Narai ihn zurück - er spürte einen bösen Einfluß in dem Kleidungsstück, und tatsächlich erwies sich später im Laden von Haptooth, daß es verflucht war! Der 'Drachenhelm', ein uraltes magisches Objekt, fand sich ebenfalls unter der Beute."

Anmerkung: einige wichtige Objekte werden deshalb nicht im normalen Inventar mitgetragen, damit sie nicht verloren gehen können!

Thyranthraxus Spur

Der Dieb meldet sich zu Wort: "Von dem Drachenhelm habe ich gehört - damit soll zur Zeit des ersten Königs von Cormyr ein Magier eine Armee von Drachen befehligt haben." - "Den Freunden hat dieser Helm später geholfen, Thyranthraxus zu finden - der Flammende hatte Jahrhunderte den Körper eines Bronzedrachen bewohnt, vielleicht sprach daher der Drachenhelm auf ihn an, Gord."

Die Gefährten trafen am Eingang zur Dunkelelf-Höhle auf Silk und übergaben ihr, für reiche Belohnung, das Drachenei und das auf dem Dach erbeutete Drachenherz. Dafür wies ihnen die Elfenfrau einen nahegelegenen Ausgang aus der Höhle. Nach einer ausgiebigen Rast in Haptooth verabschiedete sich Akabar bel Akas, und die Freunde wanderten nach Essembra, wo sie ihre erworbenen Fähigkeiten in der Trainingshalle festigten."

"Bei Essembra fanden die Freunde ein Höhlensystem, in dem ein Dunkelelf-Magier einen bösen Kult unter den dort lebenden Owlbeats eingerichtet hatte. Diesem Unwesen machte die Gruppe ein Ende."

Anmerkung: Die verschiedenen 'Dungeons' bei den Städten sind zwar

für die Gesamtlösung nicht notwendig, man kann aber seine Mannschaft gut trainieren und wichtige Ausrüstungsgegenstände finden, z.B. die 'Plate Mail+3' und 'Shield+2' der 'Dark Elf Lords' im Level drei von Shadowdale. Der ist aber hammerhart, manchmal bis zu 3 Dracoliche!

"Am 'Standing Stone' beschloß die Gruppe, über Hillsfar und Phlan nach Zhentil Keep zu reisen, obwohl der eigentümliche Mann bei diesem alten Monument geraten hatte, nach Nordwesten zu gehen. Gut versorgt mit 'Potions Extra Healing' aus dem Magie-Laden, schlugen die Freunde den Weg zum Tempel Banes ein. Einem Gerücht nach hatten die dunklen Priester den Weisen Dimswart verschleppt. An einer Wand des Tempels trat ein Halbling-Barde, Olive Ruskettle, zu den Gefährten und bot ihnen an, sie in das Gebäude zu bringen, damit sie ihren Freund Dimswart befreien konnten. Darauf ging die Gruppe ein, Olive schaffte mit einem magischen Objekt einen geheimen Zugang zum Tempel, und sie fanden den alten Mann tatsächlich. Dimswart war allerdings nicht in der Lage, im Kampf mitzuhelfen, konnte aber wertvolle Ratschläge geben. Jetzt mußten die Freunde nur noch einen anderen Weg aus dem Tempel finden."

"Sie versuchten zunächst, einfach durch das Haupttor hinauszugehen - manchmal sind ja simple, freche Strategien erfolgreich, weil die Gegner nicht mit so etwas rechnen. Hier jedoch verschloß ein alter Kleriker die Tore mit einem magischen Siegel als er die Gruppe sah, die sich darauf wieder nach Süden wendete. Im Altar Banes entdeckte Fundin einen Schatz - Narai aber hatte rechtzeitig einen Zauber zum Erkennen von Fallen angewendet, und so konnte er den Dieb vor einer bösen Überraschung bewahren. Die erkannte Falle unschädlich zu machen, war wiederum für Fundin kein Problem. Bei der Beute befand sich ein mit magischen Runen versehenes, fein gearbeitetes Langschwert, vor dem jedoch Silvanus warnte, er glaubte eine böse Rune erkannt zu haben. Zweimal

gerieten die Freunde in nicht ganz einfache Gefechte mit Priestern Banes, nach denen sie jeweils in der Kammer, in der Dimswart eingesperrt gewesen war, rasteten. Sie haben aber keinen Ausgang gefunden. Als ihnen wiederum eine plötzlich auftauchende verschleierte Frau anbot, sie an einen anderen Ort zu befördern, willigten sie daher ein - und sahen sich in der Höhle von Dexam, dem Beholder!"

Die Höhle des Beholders

"Zwischen dem Beholder Dexam und seinen Minotauren und den Horden von dunklen Klerikern des Oberpriesters Fzoul hätte wohl kaum eine Gruppe von Abenteurern bestehen können - Tymora sei Dank, kam es hier doch zu einer Auseinandersetzung zwischen beiden Parteien! Fzoul stürmte in die zentrale Halle der Höhle, um Dexam zur Rede zu stellen, denn er hatte eigene Pläne mit den Freunden. Doch der Beholder wandte lediglich eins seiner Magie-Augen auf den Priester - und der sank als Aschesäule nieder! Sogleich verblaßte das Siegel Fzouls auf den Armen der Gefährten, und in dem sofort entbrennenden allgemeinen Scharmünzel zwischen den Parteien konnten sie die Halle nach Norden verlassen."

Anton nickt nachdenklich über seinem Krug: "Tyr sei gelobt, daß die Bösen keine Allianzen schließen können, die auf Vertrauen fußen und in denen alle füreinander eintreten - dann hätten wir es mit wirklich übermächtigen Gegnern zu tun!"

"In der Beholder-Höhle trafen die Freunde auf Horden verschiedener Monster - Ogres, Minotauren, Griffins, Otyughs und Manticores, gelegentlich sogar von einem 'Dark Elf Lord' geführt. Diese starken Einzelgegner haben die Freunde in bewährter Manier bekämpft, indem Beriond sie von vorn und Fundin von hinten angriff. Als Beute wurden 'Shields+2' gefunden sowie Dunkelelf-Waffen (Drow Long Sword+5), mit denen Beriond und Fundin innerhalb dieser Höhlen weiterkämpften. Ein Ausgang im Nordwe-

sten erwies sich als eine Teleporter-Falle, der schon ein abenteuernder Elf vor der Gruppe zum Opfer gefallen war. Narai und Silvanus hatten alle Hände voll zu tun, die Gefährten zwischen den Kämpfen wieder zu heilen - zusätzlich unherstreifende Meuten von Zhentil-Soldaten, Klerikern und Magiern machten diese Aufgabe auch nicht einfacher. Vor einem Raum im Südwesten glaubte Silvanus die Stimme Dexam zu vernehmen, die Freunde bereiteten sich gut auf die Auseinandersetzung mit dem Augenmonster vor. Segen und Gebet von Narai, 'Enlarge' für die Kämpfer, 'Invisibility' für Fundin und ein Schnelligkeits-Zauber Merlins ließ alle zuversichtlich in den Kampf gehen. Dexam und eine Medusa verschanzten sich hinter einem Haufen von Minotauren! Beriond und Elfhelm griffen den Beholder an, Merlin fegte mit 'Feuerball' eine Bresche in die riesigen stierköpfigen Monster, Silvanus erschlug die Medusa, ehe sie ihren versteinernen Blick einsetzen konnte. Dexam richtete sein Feuer und Tod schleuderndes Auge auf Narai, aber die Schutzzauber des Klerikers waren so stark, daß er diesen Angriff überstand, wenn auch übel verletzt. Fundin schließlich sprang, unsichtbar für die übrigen Minotauren, hinter den Beholder und konnte ihn töten. Kurz danach ergaben sich die führerlosen Monster. Die Freunde fanden bei den Überresten Dexam das 'Amulett von Lathander', das sie nach einer Weissagung ebenfalls gegen Thyranthraxus würden einsetzen können. Im Südosten schließlich entdeckten die Gefährten einen echten Ausgang, an dem Olive Ruskettle schon ihren Freund Dimswart erwartete. Damit hatten die Abenteurer das dritte ihrer magischen Siegel beseitigt und konnten auf die Suche nach der Herrin des vierten 'Bonds' gehen, die Narai in Yulash, in der Grube Moanders, vermutete!"

Der graubärtige Zwerg, der über der Erzählung ein wenig nüchterner geworden ist, fragt: "Cormin, dieses dritte Siegel loszuwerden - eigentlich eine kurze Geschichte, und das gegen Zhentils und einen Beholder?" Der Barde nickt. "Ganz recht, Thorin, aber

erstens war da ein Kampf unter den Gegnern im Gange, zweitens hatten die Freunde schon viel Erfahrung gewonnen, so daß kaum ein Streich daneben ging, und drittens hatten sie ihre Taktik klug eingeübt. Ein Monster wie Dexam fertigzumachen, das ist auch für hartgesottene Abenteurer unvorbereitet sehr schwierig und verlustreich. Doch ein Kämpfer/Dieb wie Fundin, der ein 'Drow Long Sword+5' schwingt, der mit einem Zauber bis auf Kraftstufe 22 vergrößert ist, dazu noch unsichtbar und mit Schnelligkeits-Zauber, um an der zweiten Garnitur der Feinde vorbeizuhuschen und dann den Hauptgegner mit seinem 'Backstab' zu erwischen, dem kann wenig widerstehen." Thorin setzt den Krug ab, "So einen Kerl möchte ich auch nicht gegen mich haben, nicht mal mit einer Armee Zwerge neben mir!"

Einer für Alle, Alle für Einen

"Weiterhin setzten die Freunde gemeinsam alle Fähigkeiten füreinander ein, heilten verletzte Gruppenmitglieder durch Kleriker-Magie oder, rasch zwischen Gefechten, durch mitgebrachte Zaubersäfte. Zu dieser Zusammenarbeit sind böse Gegner nicht fähig, Tymora sei Dank, und daher kann eine fähige Gruppe von Abenteurern derart viel ausrichten. Um die in der Beholder-Höhle verwendeten 'Potions Extra Healing' wieder zu ersetzen, reisten die Gefährten über Teshwave nach Dagger Falls, denn dort sollte es einen Magie-Laden geben - Zhentil Keep war nach Fzouls und Dexas Ende wegen der Kämpfe zwischen den Parteien in der Stadt gesperrt."

"Zwischen Teshwave und Dagger Falls konnten die Gefährten die bösen Pläne von Zhentil-Verschwörern vereiteln, indem sie die Anführer einer Armee von Bugbears und Wölfen besiegten, die gegen diese Orte eingesetzt werden sollte - die führerlosen Monster zerstreuten sich. Unweit von Dagger Falls fanden die Freunde den Magie-Laden, deckten sich wieder mit 'Arrows+1' und 'Potions Extra Healing'

ein und beschlossen dann, den 'Turm von Oxam' etwas genauer zu untersuchen. Dort sollte ein Treffen eines dunklen Bündnisses stattfinden!"

"An der Spitze des Turmes konnten die Freunde einen Hohepriester aus Zhentil Keep besiegen, dessen 'Plate Mail+2' von da an Beriond trug. Tiefer im Labyrinth konnten die Gefährten eine 'Plate Mail+1' bei Minotauren erbeuten. Um hinter den Höhlen in ein weiteres Gebäude einzudringen, mußten sie wiederum einen Beholder überwinden - mit der Vorbereitung wie gegen Dexam kein Problem. Unmittelbar danach konnte bei einem 'Dark Elf Lord' noch ein 'Shield+2' erbeutet werden, und die Freunde machten ihre erste Erfahrung mit Raksasha - total magie-immunen bösen Geistern, die aber ihrerseits mit gefährlicher Magie ausgestattet sind! Etwas weiter war das 'Mulmaster Beholder Korps' versammelt. Die Gefährten beschlossen, nach erneuter guter Vorbereitung den 'Dust of Disappearance' einzusetzen und zu versuchen, die böse Versammlung zu sprengen!"

Anmerkung: Läßt man diesen Riesen-Monsterhaufen in Ruhe, ist das Spiel genauso zu lösen, aber mit dem 'Dust' ist der Endkampf gegen Thyranthraxus sehr einfach!

"So stürmten die Freunde an gegen 15 Beholder, 10 Dark-Elf Lords, 10 Hohepriester und 10 Raksasha, normalerweise der reine Wahnsinn. Durch den weitgehenden Unsichtbarkeits-Schutz konnten aber die Gegner keine Magie einsetzen, besonders die Beholder nicht, und die Gruppe auch nicht von allen Seiten angreifen. Die Freunde nutzten Fundins 'Backstab' klug aus, Merlin griff die Elflords und Kleriker mit 'Confusion', Feuerbällen und Eisstürmen an, und die Kämpfer schlugen sich mit ihren Schwertern nach und nach bis zu den letzten Feinden durch. Im Handgemenge, ohne Magie, sind weder Beholder noch Priester noch Raksasha ernsthafte Gegner! Bei der Beute fanden sich genug Plate Mail+2 und Shields+2 für alle Kämpfer, im Raum dahinter sogar der Schatz des

Beholder-Korps. Nach diesem Kampf mit ca. 70000 Punkten Erfahrung konnten die Gefährten alle in der 'Hall of Training' in Teshwave weitere Fähigkeiten erwerben, bevor sie sich nach Yulash wandten."

"In Yulash mußten die Freunde einen Weg durch die Ruinen zur 'Grube von Moander' suchen, wobei Fundin wiederholt vor Fallgruben und einsturzgefährdeten Mauern warnen konnte. Zwischen den Ruinen trafen sie auch zum ersten Male auf 'Shambeling Mounds', widerliche Pflanzenmonster, die gegen Feuer immun sind und von Blitzen sogar geheilt werden! Magic Missiles allerdings treffen, und mit taktisch klug postierten Stinkwolken können diese Monster ausgeschaltet werden. Bei einem von den 'Mounds' getöteten Kleriker fanden die Abenteurer einen 'Wand of Defoliation', vorzüglich gegen Pflanzenmonster, und einen 'Wand of Lightning', den der Getötete wohl besser NICHT hätte einsetzen sollen..."

"Der Weg in die Grube war einfach - wurde aber von einem sterbenden Moander-Priester versiegelt, die Freunde mußten wieder einen anderen Ausgang finden. Sie trafen kurz darauf auf zwei Krieger, die auch Gegner der Moander-Fanatiker waren - und als die Gruppe auf die Fragen von Alias und Dragonbait offen und ehrlich antwortete, schlossen sich diese beiden als wertvolle Gefährten an."

Anmerkung: Zwei Plate Mail+2, Shields+2, Bogen und ca. 60 Pfeile+1 für beide NPC mitbringen! Alias nach vorn, Dragonbait nach hinten. KEINE 'Swords+1', sonst stürmen sie wild auf Gegner zu und müssen rausgehauen werden!

"Tatsächlich fand die Gruppe bald einen Ausgang aus dem verborgenen Gebäude - doch der war von Mogion, der Oberpriesterin, durch Zauber verschlossen! Sie kämpften sich also gegen relativ schwache Gegner zum zentralen Tempel durch, bereiteten sich auf einen Kampf vor - und wurden erwartet!

Grauen aus fremder Dimension

Durch die 'Bonds' gefesselt, während Alias und der wie ein Ei-dechsenmann aussehende Paladin Dragonbait von magischen Schlingpflanzen gehalten wurden, mußten sie zusehen, wie Mogion eine Dimensionsstür für ihren Gott Moander öffnete! Die Dimensions-Magie ließ jedoch, Tymora sei Dank, die 'Bonds' verblasen, ein paar Hiebe mit dem Schwert gegen die Pflanzen - und die Abenteurer griffen die Priesterin, ihre Helfer und ihre 'Shambling Mounds' an! Feuerbälle von Merlin und Elfhelm beseitigten die Fanatiker um Mogion, die Priesterin streckte Silvanus mit einer 'Magic Missile' nieder. Danach kämpfte die Gruppe die Pflanzenmonster nieder, wobei der 'Wand of Defoliation' bis zu drei Ungeheuer nebeneinander schwer verletzte! Mit dem Tode Mogions schloß sich das Dimensionstor - aber drei Teile Moanders, gewaltige Versionen der Shambling Mounds, waren schon durchgekommen! Tyr sei gelobt, eins der Monster fiel einer simplen Stinkwolke von Elfhelm zum Opfer, die Freunde umringten die beiden anderen und konnten sie, mit Schwertern und mit Magie, besiegen. Bei der reichen Beute fanden sich ein Mace+2 (das aber wirkte wie +3), das Narai fortan schwang, ein Shield+2 und eine Plate Mail+3 für Elfhelm. Merlin erhielt ein 'Cloak of Displacement', das seine Rüstung um zwei Klassen verbesserte. Der 'Handschuh Moanders' aus dem Besitz Mogions war das magische Objekt, das den Freunden noch zum Angriff auf Thyranthraxus gefehlt hatte - zusätzlich fand sich noch im Altar ein Schatz mit einer Karte, die zum Ausgang wies."

"Auf dem Weg zu diesem Ausgang trafen die Freunde auf versprengte Gruppen von Fanatikern und einige ungewöhnliche Monster - riesige Schnecken, die jedoch langsam waren und einfach umgangen werden konnten ('evade'), kleine und große Pflanzenmonster. Vor dem Ausgang versuchte eine größere Fanatikergruppe,

unterstützt von Shamblers, die Freunde aufzuhalten - aber ihrer Magie, ihren Waffen und ihrer guten Zusammenarbeit waren die Bösen nicht gewachsen. Alias und Dragonbait gingen ihrer eigenen Wege. Nun blieb nur noch das Siegel von Thyranthraxus, dem Flammenden, das die Freunde beseitigen mußten!"

"Nur noch Thyranthraxus, das ist gut", sinnt Anton. "Der Flammende muß ein furchtbarer Gegner gewesen sein, und er soll auch eine üble Gefolgschaft um sich gesammelt haben. 'Nur' noch Thyranthraxus - aber für eine Gruppe, die mit Mogion und sogar Teilen ihres fremden Gottes so rasch fertig geworden ist, ist das nicht unmöglich, wenn Tyr sein Schild über sie hält."

"Tatsächlich zeigte sich wieder der eigentümliche Mann am 'Standing Stone' - und gab sich als Thyranthraxus zu erkennen. Er verschwand, aber der Weg nach Myth Drannor war jetzt frei!

Der vom Wald aus erste zugängliche Teil der alten Elfenstadt bestand aus einem Friedhof. Die Freunde trafen auf einen Elfengeist, der einen Weg verriet, die Kräfte der Gruppe zu verbessern - Silvanus jedoch hatte gehört, wie dieser 'Geist' kleine Steinchen unter seinen Füßen knirschen lies und warnte die Gefährten vor einer Falle!

Necropolis

Im gesamten Gebiet des Friedhofes waren Insekten eingefallen, riesige Thri-Kreen, Riesenspinnen und sogar die gelegentlich unsichtbaren 'Phase Spiders'! Nach jeweils zwei bis drei Kämpfen gegen Patrouillen der Insekten zogen sich die Abenteurer in den Wald zurück, um ihre Magie zu erneuern - denn gegenüber den teils hochgiftigen Spinnen waren magische Angriffe aus der Ferne die beste Taktik. Gelegentlich konnten die Freunde auch Insekten beim Plündern von Gräbern hindern.

Daß die Abenteurer in solchen Fällen die Überreste der Elfen wohl repektierten und nicht etwa ausraubten, belohnte sie reichlich. Denn echte Elfen-Geister, in ihrer Ruhe gestört so-

wohl durch die Insekten als auch durch Thyranthraxus, gaben ihnen ihren Segen und sogar einen Schatz magischer Waffen! Damit wurden auch die letzten Thri-Kreen im Zentrum des Friedhofes besiegt, es kamen auch keine Patrouillen mehr - das Gebiet war sicher zum Rasten geworden!"

"Ein geheimnisvoller Mann in dunkler Robe riet den Abenteurern zur Eile, der Flammende plane nichts Gutes, und verschwand. Durch den Drachenhelm wußten die Freunde, daß Thyranthraxus im Osten zu finden sei. Auf dem Weg dorthin bat ein einzelner Kämpfer aus Hillsfar die Freunde um Hilfe, die Gebeine seines Vaters vor Insekten zu schützen, sie sollten dafür einen ausgezeichneten Bogen erhalten. Beim Antreffen der Spinnen schoß der Krieger auch sehr treffsicher - aber auf die Gefährten, er war gar kein Hillsfar-Mann, sondern ein durch Magie getarnter Raksasha! Nach einem schweren Kampf gegen das magische Ungeheuer und die giftigen Spinnen konnte Silvanus den 'Fine Long Bow+3' für sich erbeuten. Fundin hatte zur Abwehr von Raksasha einen 'Cross Bow+5' von den Elven samt einem Dutzend geweihter Quarrels (Armbrust-Pfeile) erhalten. Ein Treffer eines solchen Geschosses tötet einen Raksasha sofort!"

"Im Osten des Friedhofes fand die Gruppe ein weiteres Ruinenfeld, das von Raksasha beherrscht wurde. Diese Monster versuchten, die Freunde durch Illusionen in Hinterhalte zu locken - aber durch klugen Einsatz ihrer magischen Waffen gelang es den Gefährten, diese Kämpfe für sich zu entscheiden und auch die Raksasha-Patrouillen in diesem Gebiet nach und nach zu beseitigen. Wie gut, daß jetzt der Friedhof im Westen sicher zum Rasten war! An einer Stelle konnten die Gefährten einem Mann helfen, der von Hellhounds gejagt wurde. Er verriet ihnen ein Versteck magisch verstärkter Waffen, das die Freunde kurz darauf fanden, in einem verfallenen Gebäude im Osten, wirklich einmalige Objekte: ein Long Sword+5, ein Gürtel für Riesen-Kraft (24!) und Handschuhe für Geschicklichkeit (Dexterity+1). In ei-

nem zentral gelegenen Bauwerk entdeckten die Gefährten den Anführer der Rakshasa. Sie verhandelten mit ihm ('Parlay'), traten dabei beherzt (hochmütig, 'haughty') auf, das beindruckte ihn und er versprach sogar, gegen Thyranthraxus zu helfen, der ihm seine Untertanen abspenstig mache. Auch Nameless, den geheimnisvollen Mann in dunkler Robe, trafen sie kurz wieder, er riet ihnen ebenfalls, Thyranthraxus anzugreifen, der im Norden zu finden sei."

Im Tempel des Bösen

"Also frischten die Freunde noch einmal ihre Magie auf und drangen dann über einen geheimen Tunnel in den Tempel im Norden ein - ein einzelner Margoyles hatte sie auf den Gang aufmerksam gemacht, und so konnten sie dieses finstere Bauwerk durch die Küche betreten, unbemerkt von ihren Feinden. Allerdings stürzte der Tunnel hinter der Gruppe ein, sie mußten jetzt Thyranthraxus besiegen, um wieder aus dem Tempel zu kommen."

Anmerkung: Im Tempel ist keine Rast möglich, raus geht's nur über die Leiche von Thyranthraxus!

"Die Freunde trafen auf einen Hohepriester Banes, der zwar gegen Thyranthraxus war, aber dennoch angriff, um zu verhindern, daß die Gefährten dem Flammenden gehorchten - durch ihre 'Bonds' gezwungen. Doch die Priester des dunklen Gottes konnten den Abenteurern nicht widerstehen, und die Freunde bereiteten sich auf den Kampf mit Thyranthraxus vor und drangen in die Vorhalle des Tempels ein. Der Macht der 'Bonds' waren jedoch die Schutzzauber Narais nicht gewachsen, und der Flammende konnte die Gefährten in seine Gewalt bringen!"

Thyranthraxus wähnte sich als Sieger, wollte die Freunde mit seiner finsternen Magie wie Puppen übernehmen - da brach Nameless, in der Robe eines Bane-Priesters, den Bann der 'Bonds', opferte sich für die Gruppe, denn Thy-

ranthraxus streckte ihn nieder! Das magische Siegel des Flammenden war aber nicht aufgehoben, sondern nur kurzfristig geschwächt, und Thyranthraxus zog sich zurück, um die Gefährten später wieder in seinen Dienst zu zwingen. Die Abenteurer kämpften sich durch Haufen von Priestern, Hellhounds und Margoyles, während auch an anderen Stellen des Tempels Kämpfe im Gange zu sein schienen, so daß sich nicht die gesamte Macht der Priester gegen die Gefährten wendete. Schließlich gelangten sie im Obergeschoß des Tempels vor die Tür des Raumes, in dem sich der Dämon verschanzt hatte."

"Noch einmal bereiteten sich die Freunde auf einen schweren Kampf vor, sollte doch Thyranthraxus fähig sein, gewaltige Blitze zu schleudern. Mit 'Bless', 'Prayer' und 'Protection from Evil' suchten Narai und Silvanus um den Schutz Tyrs, Merlin stärkte die Freunde durch 'Enlarge' und einen Schnelligkeitszauber, und Elfhelm machte durch 'Invisibility' die Kämpfer, die Thyranthraxus selbst an den Kragen gehen sollen, unsichtbar - dadurch würden sie an den Unterlingen des Flammenden gefahrlos vorbeikommen können."

Wenn man hier den 'Dust of Disappearance' noch hat (aus dem Schatz der Diebe von Tilverton) wird's viel einfacher, weil weder Thyranthraxus noch die Priester um ihn ihre Zauber einsetzen können!

"Die Gruppe stürmte in den Raum - und sah sich Thyranthraxus, etwa fünfzig Margoyles und einem Dutzend Hohepriester Banes gegenüber! Merlin sprang fort von der Wand, die einen Blitz von Thyranthraxus eventuell auf ihn zurück hätte schleudern können, und hinderte mit seinem 'Feuerball' eine Gruppe von Priestern an der Ausübung ihrer Zauber. Narai warf mit seinem 'Neclace of Missiles' einen Feuerball auf den Rest der Priester, Beriond, Elfhelm und Fundin stürmten um die Margoyles herum auf Thyranthraxus zu und griffen ihn mit ihren Schwertern an! Schwer verletzt traf der Flam-

mendämon, im Körper eines Riesen, mit seinem Blitz Beriond, in dem er wohl den gefährlichsten Gegner erkannte. Doch der Kämpfer aus Suzail blieb, obwohl schwer verwundet, auf den Füßen und konnte Thyranthraxus im zweiten Angriff niederwerfen! Jetzt konzentrierten sich die Freunde auf die Priester, die sie mit Magie und Stahl weitgehend am Zaubern hinderten - als einer den dunklen Roben versuchte, Merlin und Fundin durch einen Haltezauber zu lähmen, erwiesen sich Narais Schutzzauber als stärker, Tyr sei gelobt! Nach dem Ende der Priester wurden die Margoyles niedergekämpft - der Sieg schien zum Greifen nahe!"

Grande Finale

"Aber noch einmal versuchte Thyranthraxus, mit der Macht des 'Pools of Radiance' das Geschick zu seinen Gunsten zu wenden - doch die Freunde konnten sowohl den Flammendämon als auch den magischen Fokus mit dem 'Amulett von Lanthander' und dem 'Handschuh Moanders' völlig zerstören! Und siehe da, das letzte der 'Bonds', das Siegel von Thyranthraxus, verblaßte auf den Armen der Freunde - der 'Fluch der Azurnen Siegel' war endgültig von ihnen genommen!"

Jetzt stürmten weitere Kämpfer auf die Gruppe zu - aber das waren die 'Ritter von Myth Drannor', die im Auftrage Elminsters gegen die bösen Priester gekämpft hatten. Mit der Macht dieses Magiers, die jetzt nicht mehr durch den 'Pool' und Thyranthraxus behindert wurde, heilten sie die Verletzungen der Freunde und teleportierten alle nach Shadowdale, zu einer großen Siegesfeier!"

"Bei der das Bier wohl auch in Strömen floß, Cormin! Wirt, noch einen Krug für unseren Barden - er muß nach der langen Geschichte eine wahrlich trockene Kehle haben, und den Krug hat er sich redlich verdient!" □

H. J. Waldow/bs

Prügel für den Dreadlord

Die Realms kommen einfach nicht zur Ruhe, schon wieder sorgt ein Fiesling für Ärger. Aber zum Glück sind da noch die tapferen Helden, die aufopferungsvoll dem Bösen Einhalt gebieten.

Generelle Hinweise zum Spiel

In diesem dritten Teil des 'Realms'-Zyklus wird von SSI zum ersten Male eine Programmvariante verwendet, die größere Schauplätze als die 'guten alten' 16x16-Karten zulässt, die es natürlich auch noch gibt. Die Ruinen von Verdigris sind etwa 100 Felder breit, und in der 'Mine' und den 'Eishöhlen' kommen Gegenden von bis zu 246 mal 75 Feldern vor! Dort sind aber die Strukturen der Wege relativ einfach, so daß eine verkürzte Darstellung der Karten möglich ist und auch noch ganz übersichtlich bleibt.

Da in SSB maximale 'Character Levels' von 15 (Dieb: 18) erreicht werden, sollte man auf 'Multiclass-Leute' (Elfen und Halbelfen) verzichten, denn mit den Beschränkungen für Maximal-Levels (Journal, Seite 47) bleiben die stets in der Mittelmäßigkeit. Falls man 'Curse of the Azure Bonds' gelöst hat, sollte man bestenfalls einen Zwerg als Kämpfer/Dieb mitnehmen, der hat in den Minen einige Vorteile, plus einen Ranger (oder Kämpfer) und einen Paladin. Objekte aus 'Curse' können leider NICHT mit übernommen werden.

Dann 'heißer' Trick (aber LEGAL im Spiele-System!): Einen Paladin und zwei Ranger, alles Menschen, neu 'schaffen'. Die haben dann gut 120 Hit-Punkte und gute Werte. Und von den drei gleich beim Spielanfang zwei umschulen auf 'Dual Class', den Paladin 'Cleric' lernen lassen und einen der Ranger zum 'Magier' trainieren. Dann

hat man einen Magier und einen Cleric vom Level 1, die über gut 120 Hit-Punkte verfügen und nicht so leicht aus den Schuhen kippen. Den zweiten neuen Ranger auf Magier umsatteln lassen, wenn er Level 10 erreicht hat und die anderen schon keine 'Anfänger' mehr sind. Die Anfangsgegner in den Ruinen von New Verdigris sind nicht so happig, daher kann man die 'Neuen' gut trainieren lassen. Und die ersten Levels sind schnell geschafft, schon mit 'Hold Person' vom Cleric und der 'Stinkwolke' vom Magier ist viel zu machen. Nach vorn stellt man sowieso die drei starken Leute. Wenn die drei anderen ihren alten Level überschritten haben, verfügt die Gruppe über fähige Kämpfer, die als Magier oder Kleriker voll aufrücken können!

Spielanfang in New Verdigris

In New Verdigris, dem Spiele-Anfang, kommen die 'Characters' an, ohne alle Waffen und Rüstung. Sie erhalten eine 'Plate Mail+1' und einige gute Waffen. Die Leute VORN gut schützen - für die anderen in der 'Armory' einkaufen, wichtig sind Bogen und Pfeil für den Zwerg, Darts für den Magier (noch-nicht-wieder-Ranger!) und eine Stabschlinge für den Cleric. In den kleinen Räumen im Haus des Bürgermeisters kann man am besten und sichersten rasten. Im Ort erzählt der alte Mann bei (2) lange Geschichten und gibt der Gruppe zweimal wertvolle Gegenstände ('Scroll of Protection

from Dragon Breath', 'Cloak of Displacement' (Armor+2)). Zwar kann man im Ort sehr teuer 'Arrows+1' kaufen (bei 4), aber dieses Nest des Bösen sollte man erst ausheben, wenn die Gruppe mehr Erfahrung hat. Die hier und bei (5), (6) erbeuteten Waffen und Ausrüstungsgegenstände verstärken die Rüstung und Schlagkraft der Gruppe wesentlich. Ein 'Shield+3' ist dabei, ein 'Shield+1' und eine 'Banded Mail+2'. Gegenstände in der Armory identifizieren lassen! Besonders der 'Short Bow+1' von (5) ist recht nützlich.

Von New Verdigris aus am besten erst das Gelände im Osten erkunden, dann mit dem Teleporter (G1) zum 'Well of Knowledge' gehen.

Die Ruinen bei New Verdigris

Hinter dem Ausgang aus dem Dorf im Osten schließt sich ein sehr großes Gebiet an, in dem zwar reichlich Monstergruppen umherziehen, die aber nicht sonderlich gefährlich sind. Meist kann man zwischen den Kämpfen gut voll ausruhen und alle Verletzungen heilen. Die Gefechte mit Gegnern, die an bestimmten Orten lauern, sind nicht ganz so einfach, aber gerade gegen Drachen sind Ranger dank ihrer hohen Bonuspunkte beim Angriff gegen große Gegner sehr wirkungsvoll. Da im gesamten Gebiet die 'Area'-Option nicht geht, sind die Karten eine wichtige Hilfe.

In dem Ruinenfeld sind folgende be-

sondere Gegner bzw. Orte zu finden:

- Mitteldroßer Drache im Teil NW 1, bei G4, bewacht ein Shield+2 und einen 'Ring of Protection+2'. Wenn man den Teleporter benutzen will, besser vorher den 'Well of Knowledge' sichern.

- Alter roter Drache in SW 1, bei G2. Beute 'Long Sword+2', 'Plate Mail+2', ein 'Cloak of Displacement' (Armor+2, ideal für Magier!), und das 'Amulett von Eldamar'.

- Das Hauptquartier des 'Black Circle', von SW 2 (über 'Mitte Süd' kommen) zugänglich, in eigener Karte beschrieben.

- Der Eingang zur Mine, im Teil 'Mitte Süd', auch mit eigenen Karten für den Tempel (Obergeschoß) und die zehn Niveaus der Mine.

- Der 'Well of Knowledge', vom Südosten der Ruinen oder von NO 2 zugänglich, mit eigener Karte.

- Eine Schatzkammer im Teil NO 1, bei der man NACH dem Eintreten und Verteilen der Beute angegriffen wird.

- Ein Ausgang nach Osten in NO 2, der von Eis versperrt ist.

Hat man den entsprechenden Punkt der Eishöhlen von der anderen Seite erreicht, ist's hier offen.

Der Brunnen des Wissens

Dieses Gebiet ist fürs Weiterkommen so wichtig, daß man es in dem Augenblick, da der Magier mit 'Feuerball' um sich werfen kann, vom Teleporter G1 aus freikämpfen sollte. Anschließend kann man nämlich hier beliebig rasten. Die insgesamt 16 Teleporter-Stationen, mit (logo!) den Nummern 1 bis 16 von oben links durchnummeriert, beamen die Gruppe aber ERST DANN an den jeweiligen Empfängerort, wenn man diesen von der anderen Seite 'zu Fuß' erreicht hat!

Trifft man bei G1 ein und geht nach Osten, sieht die Gruppe vor der Tür bei (2) zwei Gruppen von Gegnern. Wenn man sich stark fühlt, kann man angreifen - oder auch abwarten, bis sich die beiden Gruppen gegenseitig fertigmachen, dann erst den Überlebenden ans Leder gehen. Die Beute (zweimal 'Pla-

te Mail+2', 2 'Shields+1', 'Long Sword+2') hat's in sich. Eventuell zum Rasten zurück zum Dorf! Danach bei (3), (4) und (5) immer stärkeren Drachen auf die Schuppen hauen. Aber da selbst der Magier nach dem 'Create/Change-Class' gut 120 Hitpunkte hat, dürfte das kein Problem sein. Der Brunnen bedankt sich (!), sichert nach dem Ende des Oberdrachens das gesamte Gebiet, so daß 'Rest/Fix' hier von nun an möglich sind, und gibt gegen Zahlung von Edelsteinen ('Gems') Informationen (siehe Karte!).

Nach der Befreiung des Brunnens kann man dem alten Drachen bei G2 einen Besuch abstatten und problemlos den Teleporter zurück zum Brunnen benutzen. Dann in New Verdigris den Magier-Stützpunkt räumen (danach werden die Arrows+1 VIEL billiger!), anschließend sollte man sich das Hauptquartier des 'Black Circle' vorknöpfen, dann die Mine.

Das Hauptquartier des 'Black Circle'

Wenn man dieses Gebiet 'ganz gemacht' in Reihenfolge der Zahlen durchkämpft, sind die Gefechte bis auf die Serie (14)/(15) kaum schwer. Man kann versuchen, nach Kämpfen mit Wachen in Kasernen mit 'Rest' die Magie wieder aufzufrischen, das kann klappen. Bei (4) und (5) kann man wertvolle Waffen erbeuten, bei (6) findet man einen Schlüssel, der die Geheimtür bei (7) sichtbar macht. Dazu steht dort ein Teleporter, mit dem man zum Brunnen gelangt. Gut ausgeruht kann man dann den Rest des Gebietes angehen. Um bei (9) nicht mit einem Feuerball beworfen zu werden, sollte ein Kleriker 'Dispel Magic' zur Verfügung haben. Die Stadtschreiberin Sasha aus Phlan trifft man zweimal, sie flieht aber vor der Gruppe. In den Kampf um das 'Innere Heiligtum' bei (14) sollte man einigermaßen vorbereitet reingehen. Wenn man den kleinen Drachis zuvorkommt, so daß sie die Gruppe nicht mit ihrem Feueratem erwischen, kann man relativ unbe-

schadet mit ihnen fertigwerden und danach den Magiern bei (15) die Zaubersprüche vermiesen. Der 'Gürtel für Riesenkräfte' bei der Beute erhöht beim Träger die Kraft auf 23 (!) mit hohen Boni bei Hit-Punkten und Treffer-Wahrscheinlichkeit.

Die Minen von New Verdigris

Der Eingang zur Mine liegt in den Ruinen, im Teil 'Mitte Süd'. Nach Öffnung des Teleporters G5 im Tempel - im obersten Niveau der Mine - kommt man am besten von dort in die weiteren Etagen, ohne den ewig langen Fußmarsch durch die Ruinen. Der Tempel liegt im Süden des Schachtes - die anderen Richtungen enden nach wenigen Schritten. Minotauren und Displacer-Beasts versuchen, die Gruppe am Betreten des Tempels zu hindern. Im Tempel sind einige Schätze zu finden, besonders wichtig die Waffen und Schilde in der 'Armory' bei (6). Bei (7) trifft man den greisen Zwerg Derf Strongarm, den letzten der 'Silver Blades'. Er gibt der Gruppe den Auftrag, den 'Dreadlord' zu bekämpfen. Als Probe ihrer Fähigkeit sollen die Abenteurer acht Stücke des 'Stabes von Oswulf' aus den ersten acht Levels der Mine holen.

Bei der Mine wurden nur die Zweige kartiert, die zu den Teilen des 'Staffs' führen, bei Niveaus 9 und 10 die Zweige, die zum Weiterkommen notwendig sind. Will man mehr Erfahrung und auch einige brauchbare Objekte erbeuten, kann man die anderen Zweige der Mine erkunden. Dazu beispielsweise im Niveau 1 nach Norden gehen und immer links an der Wand lang - dann kommt man überall durch und GARANTIERT wieder zum Minenschacht zurück. Je tiefer man gelangt, um so schwerer werden die Kämpfe mit Ungeheuern. Generell hinter Türen auf größere Gruppen von Monstern gefaßt sein! Meist reicht die Zeit zwischen den Monstern, um mit 'Rest/Fix' alles wieder hinzubekommen. Dann rauf zum Tempel, von G5 zum Brunnen, gefundene Gegenstände im Waffenladen identifizieren las-

sen, trainieren und notfalls mit einer Rast im Haus des Bürgermeisters die Magie auffrischen. Im Niveau 6, westlich des Schachtes, trifft man auf Eidechsenleute, durch die man sich bis zu ihrem schuppigen König bei (4) durchkämpfen muß. Der besitzt ein Teil des 'Staffs' und eine vor Magie schimmernde Truhe, die beim Untersuchen explodiert. Ihr entsteigt 'Vala of the Silver Blades', eine Kämpferin (Lvl. 13), die von Feinden 300 Jahre magisch 'eingedost' wurde! Man sollte sie anschließen lassen, sie ist eine tapfere Gefährtin und gibt wertvolle Hinweise. Im Niveau 8 findet man im Süden das 'Grab Oswulfs', mit dem letzten Teil des 'Staffs' und ausgezeichneten Waffen ('Banded Mail+5', 'Long Sword vs Giants', wirkt besonders stark gegen alle Riesen).

Hat man alle Teile vom 'Staff' zusammen, nochmal bei Derf im Tempel vorbeigehen. Der freut sich auch über die alte Gefährtin Vala! Der Minenschacht zwischen Niveau 8 und 9 ist magisch versperrt, hier kommt man nicht direkt weiter. Aber wenn man sich an einen der mit Edelsteinen bezahlten Tips vom Brunnen erinnert, findet man die Lösung: 'Irgendwo auf Niveau 8 gibt es einen nicht richtig funktionierenden Teleporter, der nach Niveau 9 führt'. Das Ding findet man im Norden des Schachtes. Aber NUR voll vorbereitet da reingehen! Der Fehlsprung kostet ca. 30 Hitpunkte pro Nase, und beim Ankunftsort greifen 9 Umber Hulks an.

Die Verliese unter dem Schloß

Zum Schacht ist es aber nicht weit, und die paar Monster, die den Schacht und das Gerät bewachen, das den Schacht magisch versperrt, sind eher Opfer, keine Gegner. Im Niveau 10 muß man sich durch Haufen von Medusen, Basilisken, Cockatrices, Margoyles, Tausendfüßler, Spinnen etc. durchkämpfen, dann kommt man zu einer Halle, in der die Bergleute zu alten Verliesen durchgebrochen sind - von da kommen die Monster! Logischerweise gelangt man jenseits der

Durchgänge ins Niveau 10 der 'Dungeons', in denen man sich nach oben arbeiten muß...

Die Kämpfe auf dem Weg durch die Verliese machen das Ganze etwas zäh. Gelegentlich meldet sich der Geist eines verrückten Magiers, der die Gruppe herausfordert oder, beim Übergang auf höhere Niveaus, vor die Wahl stellt, ein Rätsel zu lösen oder gegen eine Handvoll recht happige 'Iron Golems' zu kämpfen. Die sind NUR mit Waffen zu verletzen, die wenigstens Magiestufe '+3' haben! Gegen Magie sind die Biester unempfindlich, nur Blitze machen sie langsamer. Damit man auch mit dieser Anleitung ein bißchen raten und denken kann, wurden in den Karten die Antworten zu den Rätseln RÜCKWÄRTS wiedergegeben! Vorsicht bei Kämpfen mit Drider! Deren Angriff kann paralysieren, und die Burschen zaubern alle, wenn man sie läßt - also vorrangig angreifen, wie Magier! Ein rechtzeitiger 'Feuerball' kann schon den Unterschied zwischen einem einfachen Kampf und einem Alptraum machen, wenn nämlich ein Drider ZUERST zaubert...

Da sich schon seit Niveau 9 der Mine Gegner häufen, die bei einem Angriff versteinern können, sollte man versuchen, jeden Abenteurer mit zumindest EINEM spiegelnden Objekt (das 'Ready' gehalten werden muß) auszurüsten! Dazu kann man einen Trick verwenden. Wenn man in der 'Hall of Training' einen Abenteurer mit 'Remove' (NICHT mit 'Drop') ausmustert, denselben wieder dazulädt und NOCHMAL 'Removed', dann fragt das Programm, ob man z.B. 'Overwrite Merlin?' machen will. Wenn man darauf 'No' antwortet und als neuen Namen 'MER2' angibt, kann man darauf 'MER2' dazunehmen, seine Objekte neu verteilen und ihn dann verschwinden lassen. Wenn man den 'alten' Merlin wieder aufnimmt, hat der noch alle Objekte. Schilder, Langschwerter und Rüstungen kommen in der Variante 'Silver' vor, darauf sollte man achten.

Vala als NPC ('Non-Player-Character') gibt ihre Sachen NICHT so einfach her. Wenn sie aber bei einem über-schaubaren Kampf mal 'ganz zufällig'

in eine Stinkwolke läuft und von einem Gegner niedergeschlagen wird (sofort mit 'Bandage' retten!), dann kann man ihr Zeug verteilen, wie oben duplizieren und ihr dann wiedergeben!

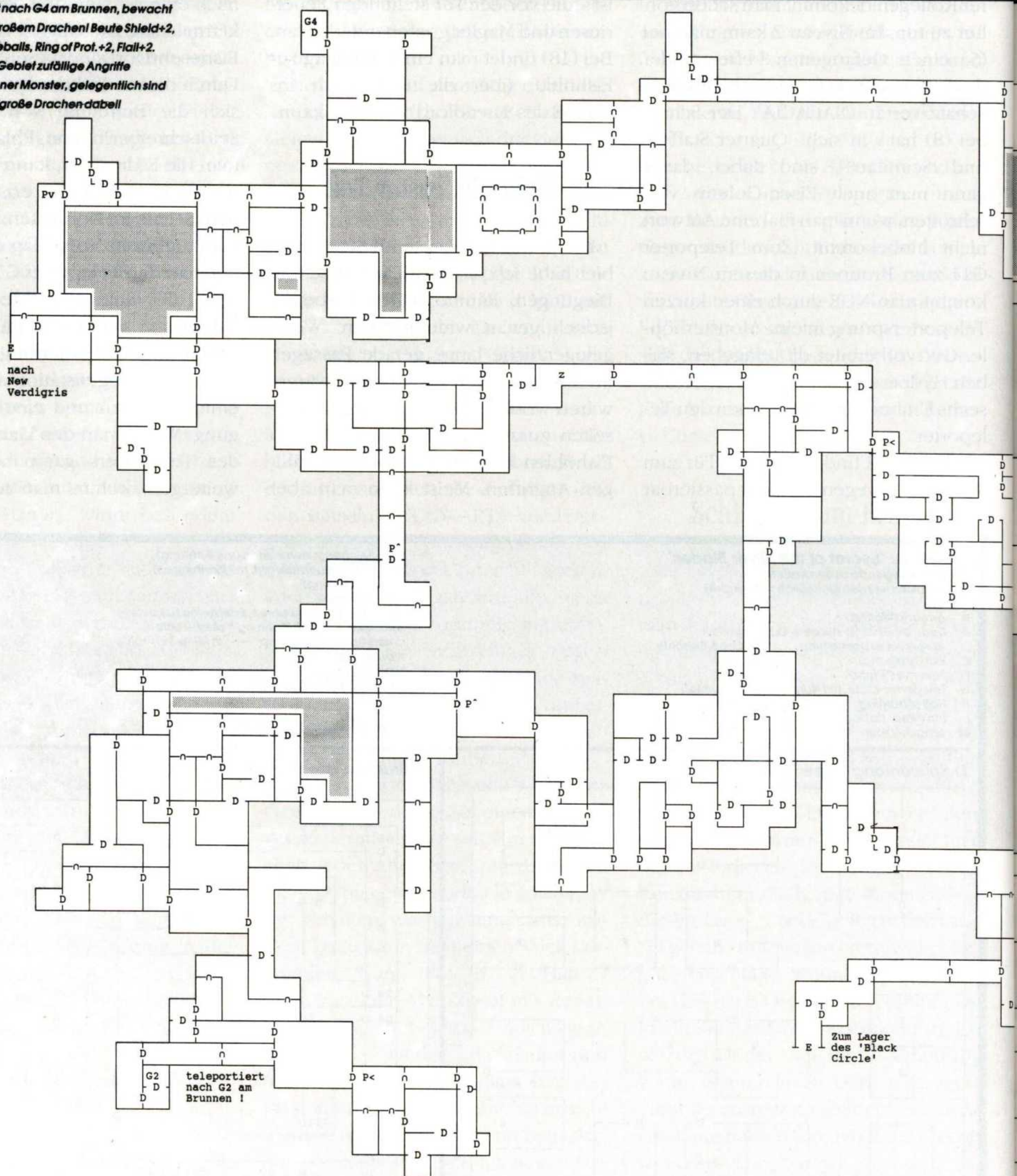
Im Level 10, Level 8, Level 4 und Level 2 findet man Teleporter zurück zum Brunnen, das gibt Gelegenheit, Gegenstände identifizieren zu lassen, zu trainieren und zu rasten. Da im Spiel verfluchte Objekte sehr selten sind, ruhig alles ausprobieren! Verbessern sich die 'Armor Class' oder die Trefferwahrscheinlichkeit, behalten! Für alle Fälle kann der Kleriker einmal 'Remove Curse' bereithalten.

Schlüssel zum Erfolg

Im Level 7 (bei 17, verteidigt von einer Rotte Umber Hulks bei 16) findet man den Messing-Schlüssel, im Level 4 einen silbernen Schlüssel, den Pyro-Hydras bewachen. Der goldene Schlüssel liegt im Level 1 bei (16), bewacht von vier 'Purple Worms'. Die gelegentlichen Fallen, teils von einer Illusion verborgen, zu entschärfen, dürfte für einen fähigen Dieb kein Problem sein. Aber nicht nur Feinde findet man in den Verliesen. Die Sphinx sind im Prinzip freundlich, mit ihnen reden, die im Level 5 bei (7) sogar befreien. Sie geben - teils gegen harte Währung - gute Ratschläge. Wenn man im Level 7 bei (15) nach Osten geht, kommt man in ein kleines Unter-Abenteuer im Lager der Drider. Reichliche Erfahrung winkt, wenn man Sir Deric hilft, seine Freunde zu retten (gelingt teilweise). Der Gute hat nur ein den Wachen entwundenes 'Long Sword', man sollte für ihn einen Satz Rüstung und Waffen mitbringen.

Da man zwischen den Kämpfen im Drider-Lager immer wieder Plätze findet, an denen man recht gefahrlos rasten kann (bei (3), nach Kampf bei (13)), ist dieses Gebiet ohne große Schwierigkeiten zu bewältigen. Bei (8) den Talisman holen, sonst kommt man nicht durch die geheimen Türen westlich von (15). Fünf eiserne Golems hüten bei (19) einen Schatz, mit einem ih-

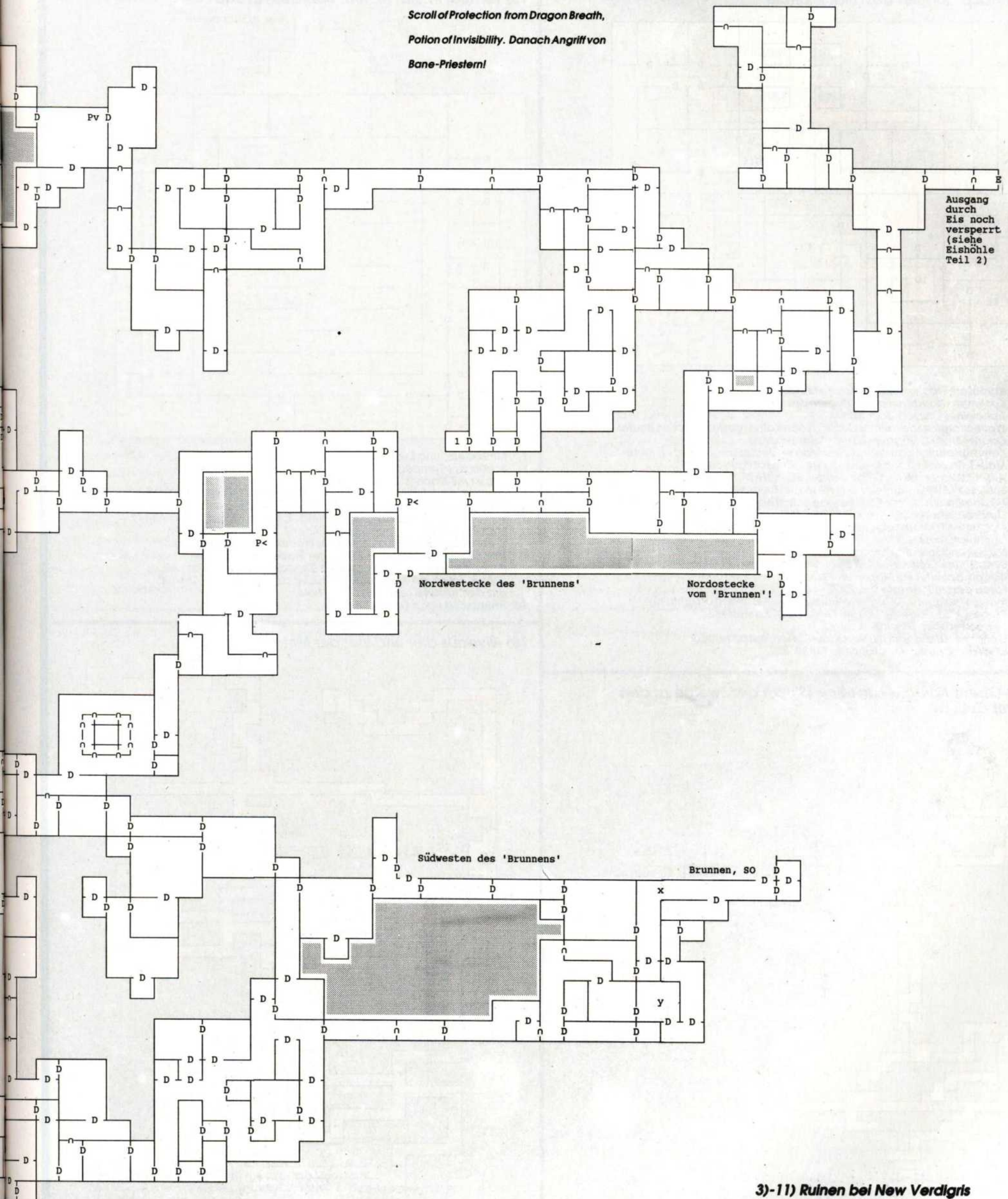
G4 teleportiert nach G4 am Brunnen, bewacht von mittelgroßem Drachen! Beute Shield+2, Wand of Fireballs, Ring of Prot.+2, Flail+2. Im ganzen Gebiet zufällige Angriffe verschiedener Monster, gelegentlich sind auch mittelgroße Drachen dabe!



G2 Hier haust ein alter roter Drache, mit 88 Hit-Points. Reiche Beute: Long Sword+2, Plate Mail+2, Ring of Invisib., Cloak of Displacement, UND das 'Amulet of Eldamar'.

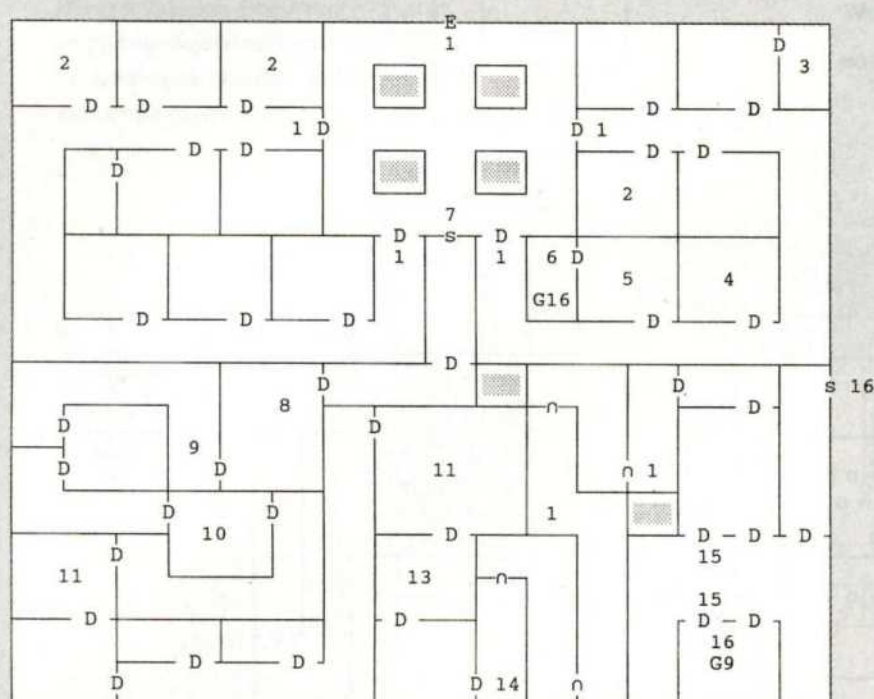
Geheimer Durchgang zum SO des 'B.C'-Quartiers

1 Schatz mit 'look' finden: Leather Armor+5,
 Scroll of Protection from Dragon Breath,
 Potion of Invisibility. Danach Angriff von
 Bane-Priestern!



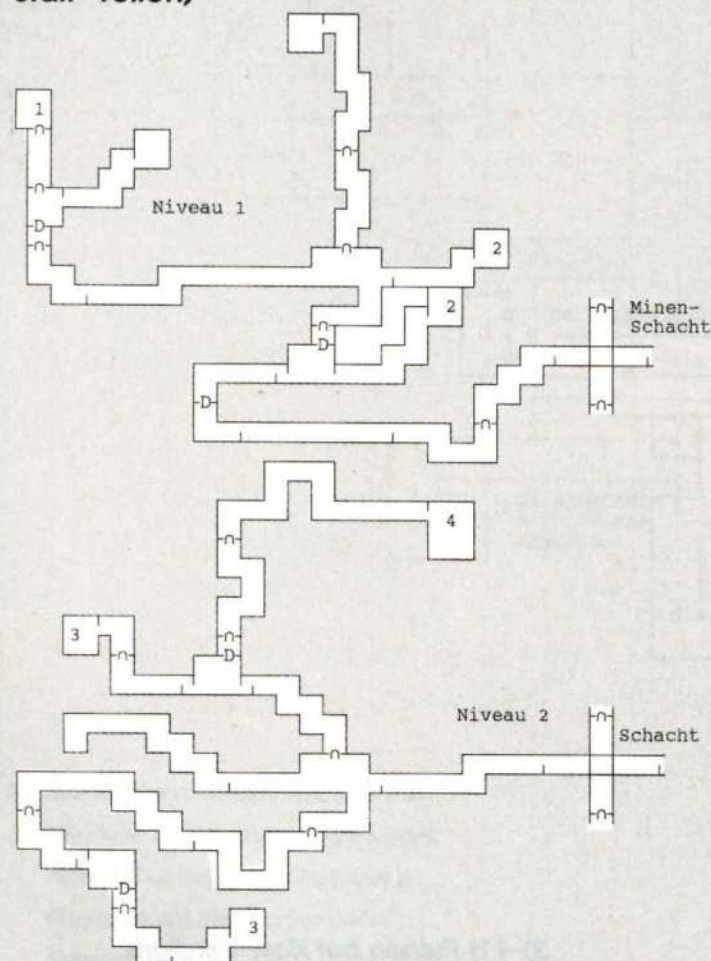
3)-11) Ruinen bei New Verdigris

12) Hauptquartier des 'Black Circle'



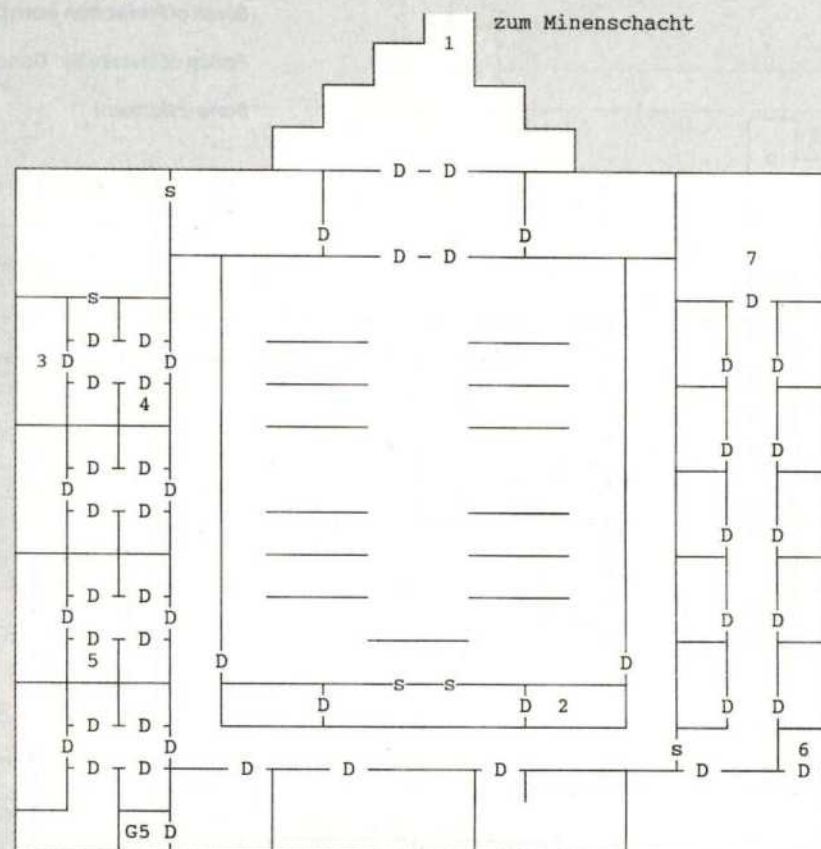
- 1 Kampf mit Wachen und mehreren Magiern
- 2 Kasernen - Kampf mit ca. 8 Krieger des 'Black Circle'
- 3 Truhe eines Offiziers, Journal #43
- 4 Waffenkammer des 'Black Circle'. Nach Kampf gegen Wachen Beute: Quarter Staff+2, Dagger+2, Dart of Hornets Nest.
- 5 Kommandant, Wachen und zwei Magier. Beute: Long Sword+1, Plate Mail+1, Shield+1, Long Sword+1, zwei 'Rings of Protection+1'.
- 6 Arbeitszimmer des Kommandanten, Bericht #16, Karte #45, ein Schlüssel! Außerdem Teleporter G16 zum Brunnen.
- 7 Mit dem Schlüssel von (7) wird magische Tür sichtbar.
- 8 Stadtschreiberin von Phlan, läßt Brief #69 liegen.
- 9 Magier wirft Flammenkugel, mit 'Dispel Magic' auflösen.
- 10 Nachmal Dame aus Phlan, mit ihr sprechen, Journal #55, #49, #40
- 11 Magier und Soldaten greifen an
- 12 Schatz! Eine Cleriker-Schritztrolche, zwei für Magier.
- 13 Illusion, dahinter ein Magier und Wachen.
- 14 Frisch geschlüpfte rote Drachen.
- 15 Inneres Heiligtum, 5 Magier, 6 Wachen. Beute: 'Wand of Lightning', Bracers AC3, Gürtel für Riesen-Kräfte (23!), Journal #53. Teleporter nach G9 am Brunnen.
- 16 Geheimer Durchgang zu Verdigris-Ruinen, Teil Mitte/Süd Eingang oben von/nach Ruinen Teil SW 2.

14) Obere Niveaus der Mine (Skizze der Zweige zu den 'Staff'-Teilen)



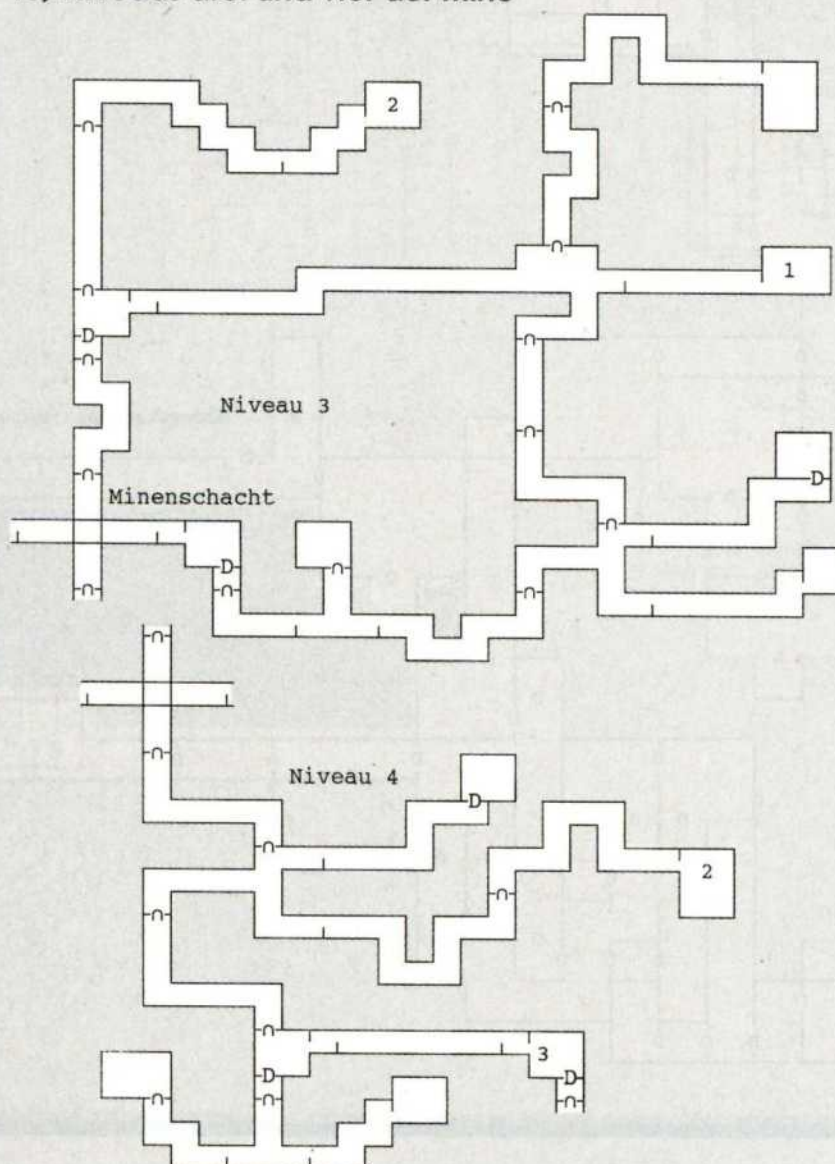
- Torbogen in verkürzter Darstellung, = D Tür
Im gesamten Gebiet zufällige Angriffe von Monstern!
- 1 Tofer Abenteurer, durchsuchen. Beute: Long Sword+3, Plate Mail+3, Ring of Fire Resistance, 20 Arrows+2, Composite Long Bow+2, Shield+3 und der erste Teil des 'Staffs of Oswulf'.
 - 2 Monster-Lager, Kampf und einige Beute.
 - 3 Truhen von Bergleuten, durchsuchen. Einige Schätze.
 - 4 wie (3), aber Teil 2 vom 'Staff' sowie Elixir of Youth, Potion of Giant Strength, Potion of Speed, Wand of Fireballs, Periapt of Health, Magier-Schritztrolche.

13) Tempel in den Minen, oberstes Niveau



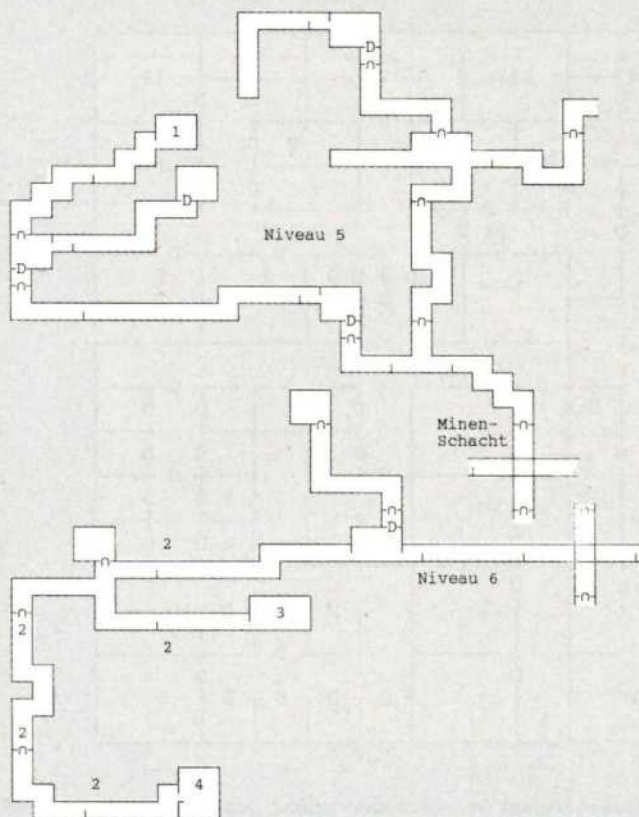
- 1 Minotauren und Displacer-Beasts.
- 2 Schatz des Tempels!
- 3 Papier mit Nachricht, Journal #65
- 4 Papiere lesen (gibt Erfahrungs-Bonus) über die 'Silver Blades'.
- 5 Ein kleinerer Schatz ist hier zu finden.
- 6 Waffenkammer des Tempels! Schild+3, Chain Mail+3, Hand Axe+2, Morning Star+2, Dagger+3, Battle Axe+2, Portion of Invisibility, 2 'Potions Extra Healing', Shield+3, Bracers AC4, Hornet-Dart.
- 7 Der Strongarm, der letzte der 'Silver Blades', begrüßt die Gruppe (Journal #18), sie soll den 'Dreadlord' bekämpfen. Als 'Probe' sollen die Abenteurer 8 Stücke des 'Stabes von Oswulf' aus den ersten 8 Levels der Mine holen.
- G5 Teleportiert nach G5 am Brunnen.

15) Niveaus drei und vier der Mine



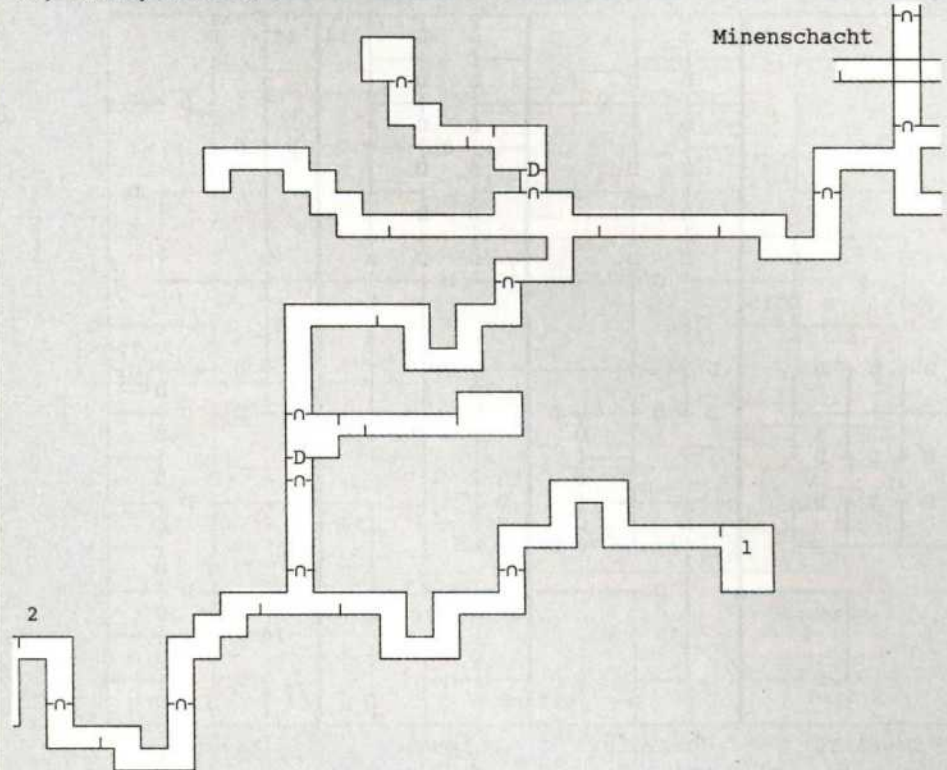
- 1 Wyvern-Lager. Angreifen, Beute: Ring of Protection+2, Mace+4 (!), Trident+3, Boots of Speed (Move mal 2, Armor+2), Potion of Invisibility, Dart of Hornets Nest. Dazu dritter Teil vom 'Staff'.
- 2 Monster-Lager
- 3 Zwischen den Durchgängen liegt ein Beutel (Pouch) mit Edelsteinen, einem 'Ring of Protection+3' und Teil vier von 'Staff'.

16) Niveaus fünf und sechs der Mine



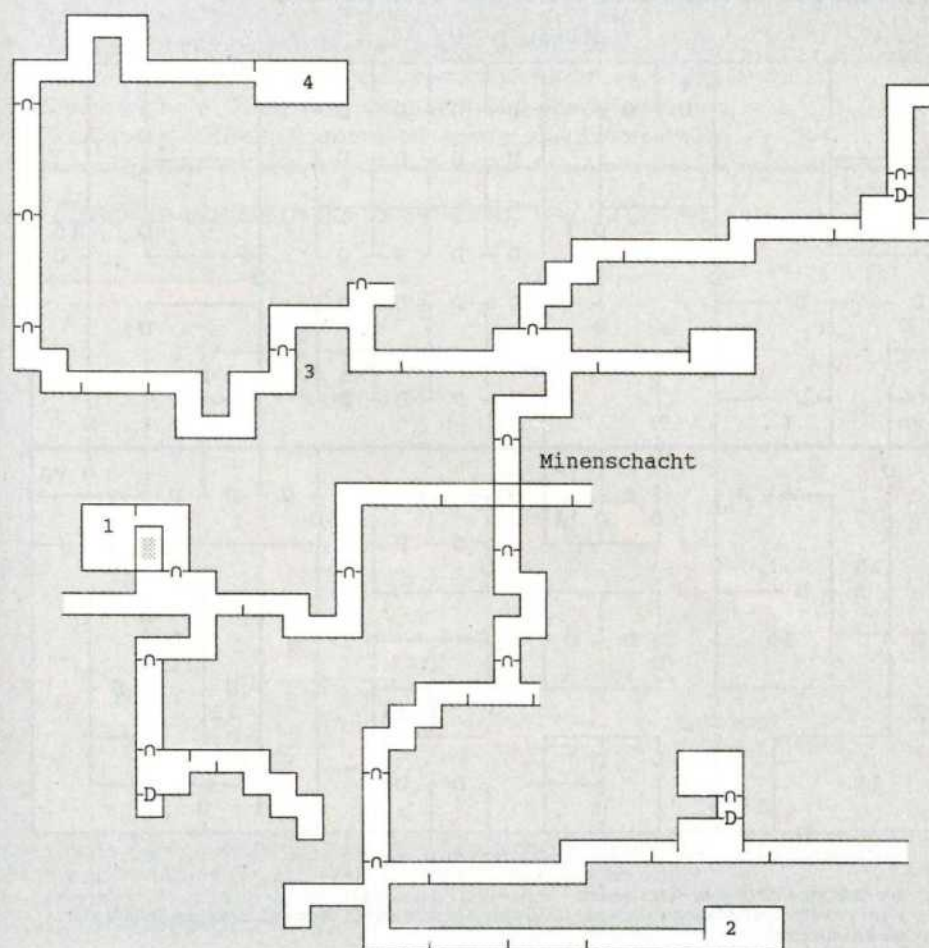
- 1 Raum mit Truhen, durchsuchen! Magie- und Kleriker-Schriftrollen, 'Stone of Good Luck', Teil fünf vom 'Staff'.
- 2 Patrouillen bzw. Posten der Eidechsen-Menschen. Angreifen!
- 3 Kaserne der Eidechsen-Leute. Kann man angreifen, muß nicht sein.
- 4 König der Eidechsen-Leute und seine Krieger. Beute: Necklace of Missiles, Eyes of Charming, Teil sechs vom 'Staff' - und eine von Magie schimmernde Truhe, die beim Untersuchen explodiert - und 'Vala of the Silver Blades' freigibt, eine Kämpferin (Lvl. 13), die von Feinden 300 Jahre 'konserviert' wurde (Journal #63). Anschließen lassen, gute Gefährtin.

17) Mine, Niveau 7



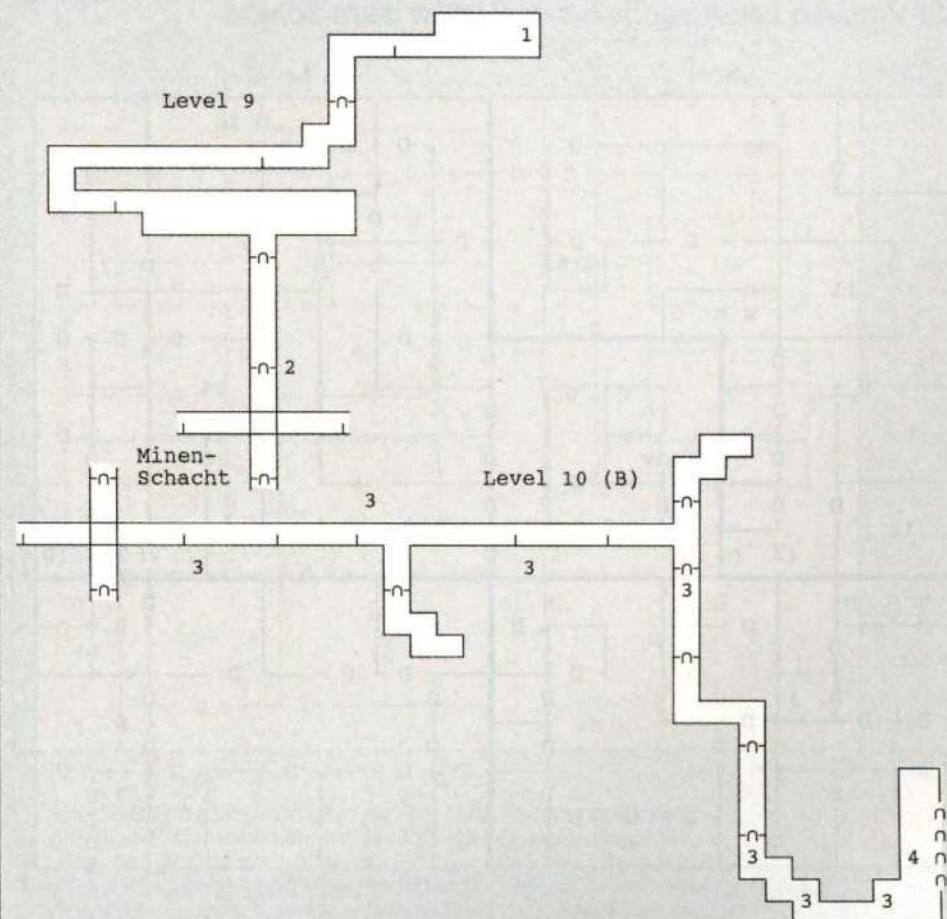
- 1 Einige Edelsteine sind hier zu finden.
- 2 Hier geht's zu einem Raum, in dem ein toter Magier liegt.
Untersuchen! Quarter Staff+3, Bracers AC3, zwei Potions Extra
Healing, Wand of Paralyzation, Wand of Ice Storm, Wand of Lightning, Ring of Wizardry (+5 Spells Lvl 5), Teil vom 'Staff'.
Nach Aufnahme der Gegenstände kommen 5 Umber Hulks zurück, denen der Magier zum Opfer gefallen war ...

18) Mine-Level 8 mit 'Tomb of Oswulf' und Teleporter nach Lvl. 9



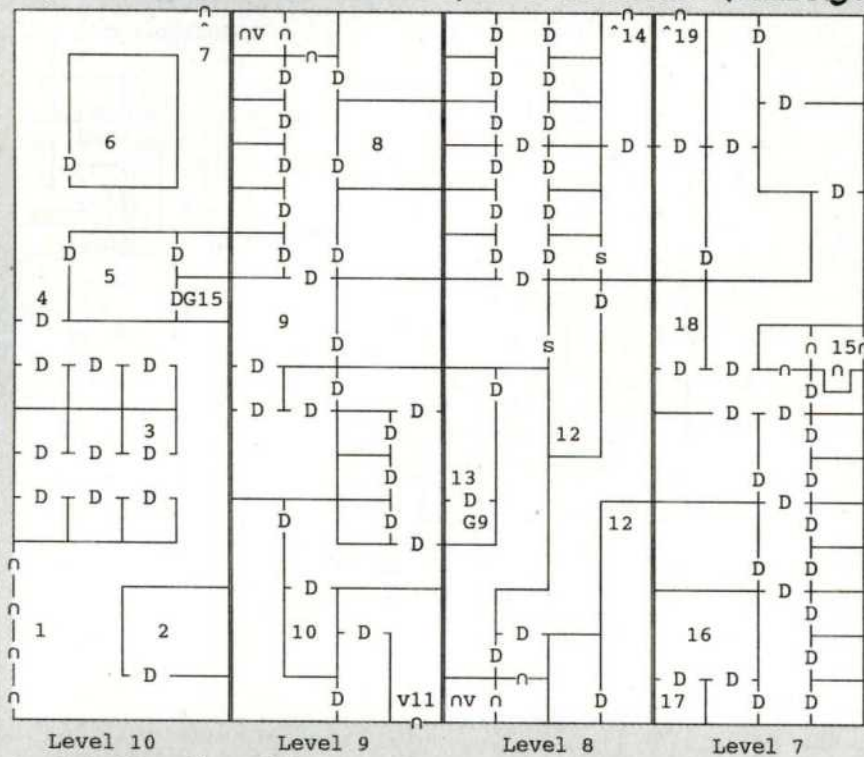
- Im gesamten Gebiet zufällige Angriffe von Monstern!
- 1 Patrouille, von einer Medusa geleitet. Angreifen! Haben eine Karte vom 'Toom' (Journal #35).
 - 2 'Tomb', Grabstätte von Oswulf. Kiste mit Ausrüstung: Long Sword gegen Riesen +4, Banded Mail+5 (wie Plate+4!), Cloak of Displacement und Teil 8 vom 'Staff Oswulfs'. Dann zu Derf im Tempel gehen, Journal #50 beim Treffen mit Vala, der 'Stab Oswulfs' wird repariert und bringt magische Hilfe, erscheint aber NICHT im Inventory. Minenschacht zwischen Niveau 8 und 9 ist magisch versperrt, man kommt NUR über (4) weiter.
 - 3 Angriff von Umber Hulks.
 - 4 Teleporter, der nicht einwandfrei funktioniert. Trotzdem rein! Aber NUR voll vorbereitet! Ca. 30 Punkte Verletzung pro Person, ist einziger Weg nach Level 9!

19) Mine-Levels neun und zehn ('Bottom')



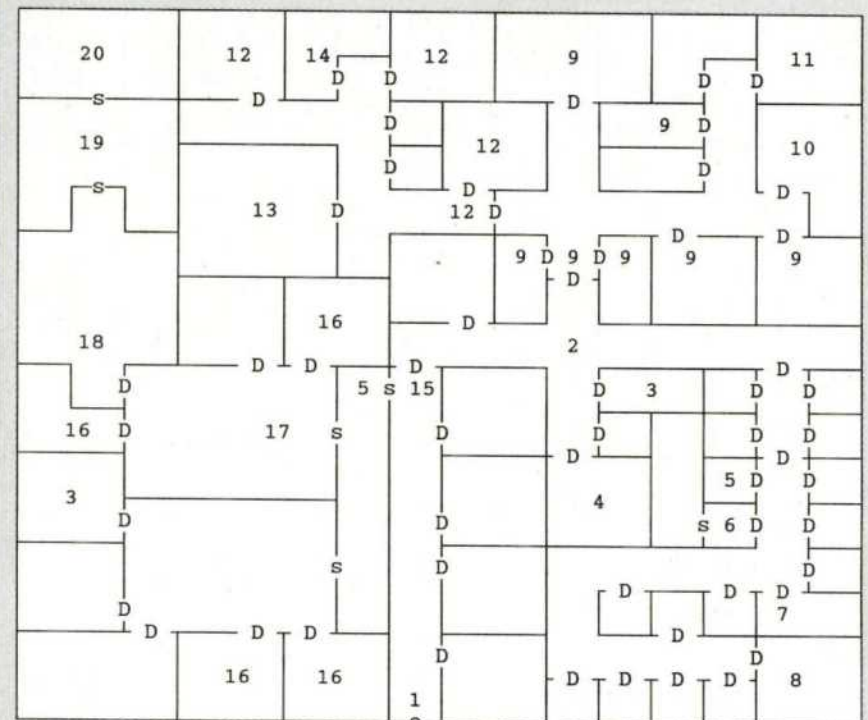
- 1 Hierher kommt die Gruppe durch defekten Teleporter, trifft recht unsanft auf Wand, ca. 30 Punkte Verletzung für jeden. Dann greifen 9 Umber Hulks an! Mit reichlich 'Feuerball' etc. zu schaffen.
- 2 Ungeheuer bewachen den Schacht. Angreifen! Das magische Gerät, das den Schacht zwischen Sohle 8 und 9 versperrt, wird zerstört.
- 3 Angriffe von Medusas und Basilisken, verstärkt durch Cockatrices, Margoyles, Tausendfüßler, Spinnen etc.
- 4 Große Höhle, die Bergleute sind zu alten Verliesen durchgebrochen. Dort geht es in die 'Dungeons', logischerweise zu Level 10. Man kann natürlich zum Erringen von mehr Erfahrung die nicht kartierten Gänge der Minen erkunden. Wenn man z.B. immer rechts an der Wand langgeht, kann man nie den Weg verlieren! Minenschacht ist bei (50,50) auf jedem Niveau.

20) Verliese unter dem Schloß, Niveaus 10 bis 7 (aufsteigend)



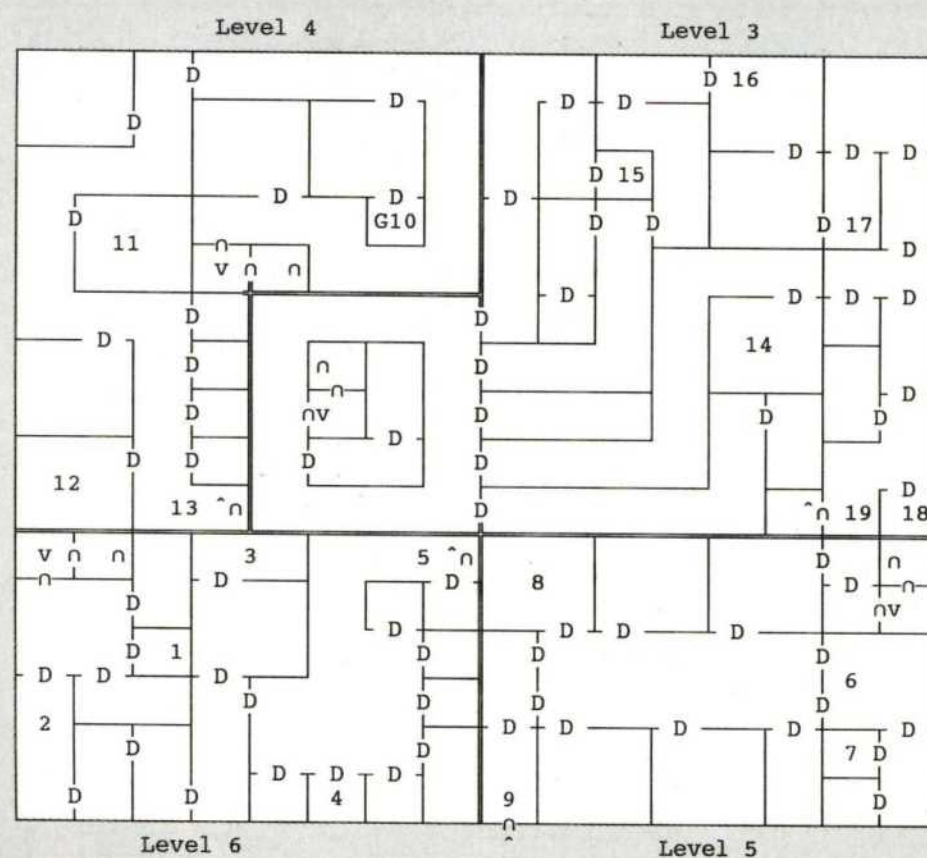
- 1 Zu den Minen, Niveau 10 (logisch)
- 2 6 Drider. Beute: Wand of Magic Missiles
- 3 Gefangener wird befreit, Journal #33
- 4 Drider und Medusa. Tür im Nordosten schließt sich (hinterher!)
- 5 Magier und Drider. Beute: Bracers AC3, Fine Long Bow (+3).
- G15 Teleportiert zum Brunnen!
- 6 Medusen und Basiliken. Spiegeln die Waffen wären gut ...
- 7 (verrückter) Magier-Geist erscheint. Rätsel oder Kampf zum Weiterkommen. 'Iron Golems' NUR mit Waffen ab +3 verletzbar. Lösung ist 'RUOYTRAEH' (Worte von hinten, wer knobeln will ...)
- 8 Gefangener auf Folterbank. Ist Illusion! Drider, Magier, Medusa.
- 9 Beute Composite Long Bow+2, Shield+3, Plate Mail+3, 6 Arrows+4.
- 10 Pyro-Hydras. Beute: Short Sword+2, zwei Rings of Prot.+1 etc.
- 11 Falle (Dieb entschärft's). Bracers AC6, Bastard Sword+2, etc.
- 12 wie (7), Antwort 'RUOYDROW'. Nach Level 8.
- 13 Falle, keine Schätze.
- 14 Magier, Basiliken. Journal #68, Karte des Levels. Dahinter G9.
- 15 wie (7), Antwort 'ROUYHTAERB'. Nach Level 7.
- 16 nach Süden zum Level 8 zurück, Osten zum Drider-Lager.
- 17 Umber Hulks, reichlich. Keine Beute.
- 18 Hier liegt der 'Bronze-Schlüssel'.
- 19 Sphinx, fragen. Gibt wertvolle Informationen für 10% der Gems.
- 20 wie (7), Antwort 'REVIR' - das verrät auch die Sphinx bei (18).

21) Drider-Lager neben den Verliesen, Niveau 7



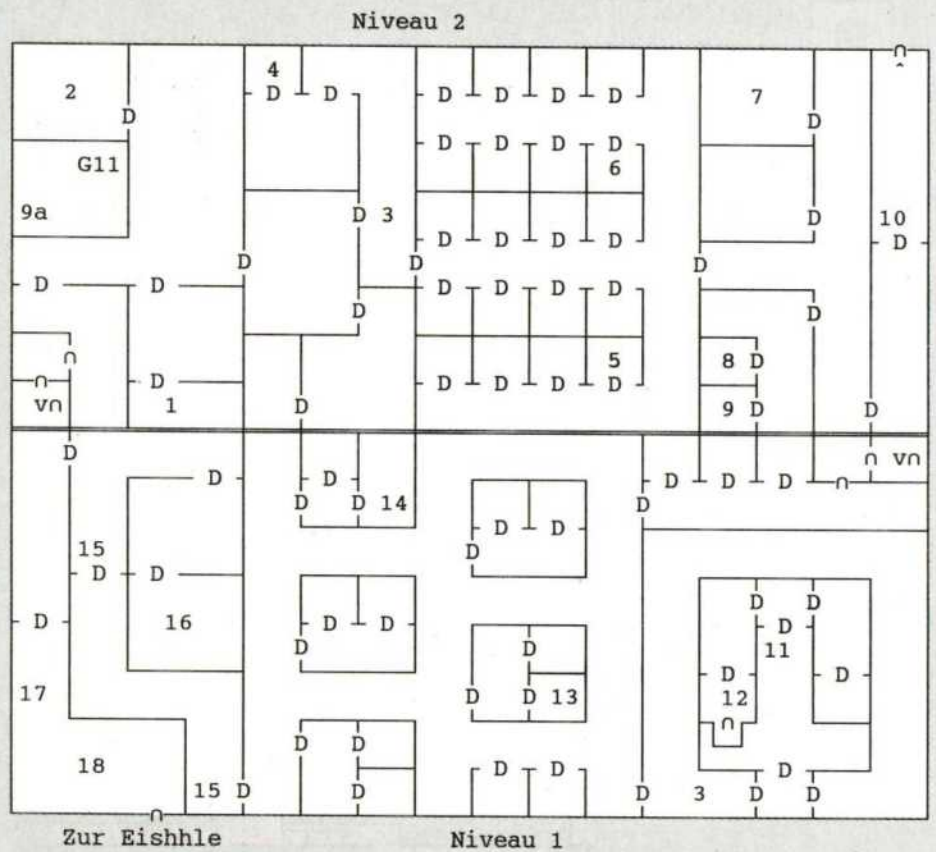
- 1 Ein Mann hat Black-Circle-Wachen besiegt. Freundlich sein - erzählt, daß er Freunde befreien will (#3). Anschließen lassen! Heilen. Am besten Ausrüstung mitbringen, hat nur Long Sword.
- 2 Eisener Golem. Nur durch Waffen +3 zu verletzen! Magie-immun.
- 3 Unbenutzter Raum, relativ sicher zum Rasten.
- 4 Koch, der über magisches Ritual und Drider erzählt.
- 5 Wachen! Beim ersten Male eventuell Sir Deric (von 1) ausrüsten.
- 6 Wachen, hinter einer Illusion versteckt.
- 7 Chain Mail+3 zu finden - wie Plate Mail+1.
- 8 Elf, Freund von Sir Deric, liegt im Sterben. Gibt Talisman!
- 9 Drider! Achtung, Magier/Kämpfer, Treffer können paralisieren!
- 10 Humanoiden, erzählen über Geschichte des Ortes (Journal #58).
- 11 Sklaven, einer spricht mit Gruppe (Journal #70).
- 12 Feuer-Riesen. Sind ziemlich immun gegen 'Feuerbälle'.
- 13 Feuer-Riesen (erster Kampf), danach Pyro-Hydras. Dann 'Rest' OK.
- 14 Hell-Hounds.
- 15 Mit dem Talisman von (8) sind diese geheimen Türen zu finden.
- 16 Diverse Schätze, aber kaum etwas besser als +1.
- 17 Prozession von Wachen, Magiern, Dridern. Angreifen!
- 18 Gegner wie (17), ein alter Zwerg wird befreit. Sir Deric geht.
- 19 Fünf eiserne Golems. Mit 'Lightning' sind sie langsam zu machen!
- 20 Schatz-Raum, Schriftrolle #23 über 'Amulett'. Beute: Wand of Paralyzation, Ring of Prot.+1, Shield+2, Plate Mail+2.

22) Verliese Level sechs bis drei unter dem Schloß



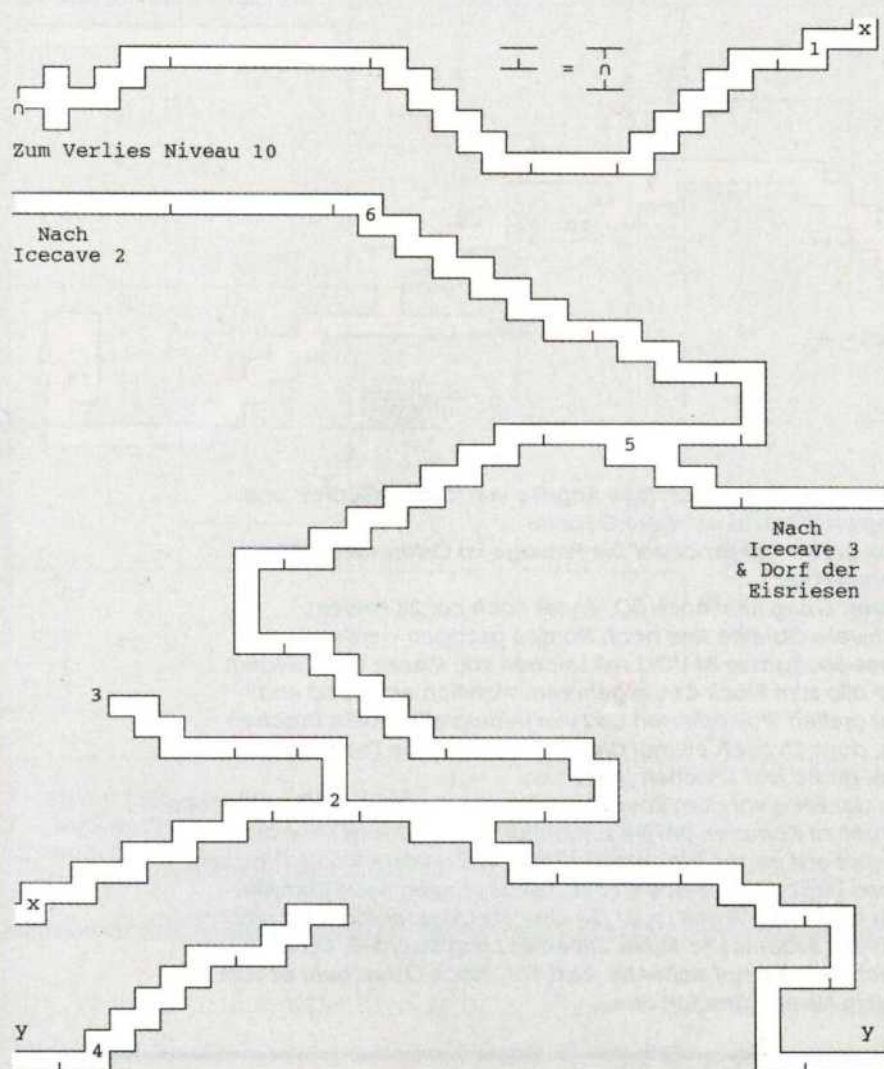
- 1 Falle hinter einer Illusion des verrückten Zauberers.
- 2 Umber Hulks im Gang.
- 3 Ein Magier wird beim Zaubern unterbrochen. Journal #62.
- 4 Medusen.
- 5 Rätsel (oder Kampf gegen Golems), Lösung ist 'RETAW' (rückwärts).
- 6 Medusen und Elfinn
- 7 Sphinx, befreien; gibt Karte zum zweiten Schlüssel, #32.
- 8 Drider und Elfinn.
- 9 Rätsel, wie (5). Lösung ist 'ECNELIS'.
- G10 Teleporter zum Brunnen, G10.
- 11 Feuer-Riesen und Hell-Hounds.
- 12 Pyro-Hydras bewachen Tisch mit silbernem Schlüssel. Angreifen! Beute: Necklace of Missiles, Wand of ..., Bracers AC2.
- 13 Rätsel, wie (5). Antwort ist 'DNIW'.
- 14 Magier und Medusen, Beute: Plate Mail+3 und +1, Shield+2.
- 15 Falle, Schatz: Shield+2, Bracers AC6, Magie-Schriftrolle.
- 16 Sphinx, 'Parlay', 20% der Gems für Tips über 3. Schlüssel.
- 17 Feuer-Riesen und Hell-Hounds.
- 18 Wenn man Schatz zu kriegen versucht, greifen erst 5 Umber Hulks und danach 5 Pyro-Hydras an.
- 19 Beute Long Sword+3, Plate Mail+3, Shield+4 (!) und Flail+4.
- 20 Rätsel, wie (5). Antwort ist 'ERIF'.

23) Verliese Niveau 2 und 1 unter dem Schloß



- 1 Hiertreiben sich Umber Hulks herum.
- 2 Vier Pyro-Hydras bewachen Schatz: 100 Gems, Short Sword+2, Mace+1, 3 Magie-Schriftrollen, eine für Kleriker.
- 3 Feuer-Riesen und Hell-Hounds.
- 4 Zauberer erscheint, Falle, Schatz. Shield+2, Schriftrollen.
- 5 Blinder Gefangener, fragt ob Gruppe zum Black Circle gehört. 'Against' (gegen) antworten, Journal #13 und #52 (Schatzkarte). Wort, um den verbergenden Zauber aufzuheben ist 'NACACIA'.
- 6 Schmutziger Gefangener, phantasiert über purpurne Würmer.
- 7 Magier und Feuer-Riesen.
- 8 Raum mit magischer Aura. 'Nacacia' sagen, Schatz: Staff Sling+1, Quarter Staff+4, Scimitar+4 (WICHTIG gegen Eisen-Golems!)
- 9 Gate nach/von 9a. Dort 7 Hydras, dann 6 Umber Hulks. Beute: Zwei Shield+2, Short Sword+2, Flail+1, Dagger+1. Gate zum Brunnen G11.
- 10 Verletzung durch Geschrei des Magiers. Erscheinung angreifen.
- 11 Zwei Purpurne Würmer.
- 12 Feuer-Riesen und Magier versuchen, das Eis im Süden zu schmelzen.
- 13 Sterbender Gefangener erzählt über 'Gold Key'.
- 14 Gefangener: "Eishöhle führt zum Schloß". Tür 12 ist unpassierbar.
- 15 Magier und Elfinn bzw. Feuer-Riesen.
- 16 Vier Purple Worms bewachen den 'Gold Key'. Beute: zwei Shields+2, 20 Darts+1, Schriftrollen, Heiltrank. Danach 'Rest' sicher.
- 17 Monster fliehen in Panik. Vorbeilaufen lassen ('Let Pass').
- 18 Fünf Purple Worms bewachen den Eingang zur Eishöhle.

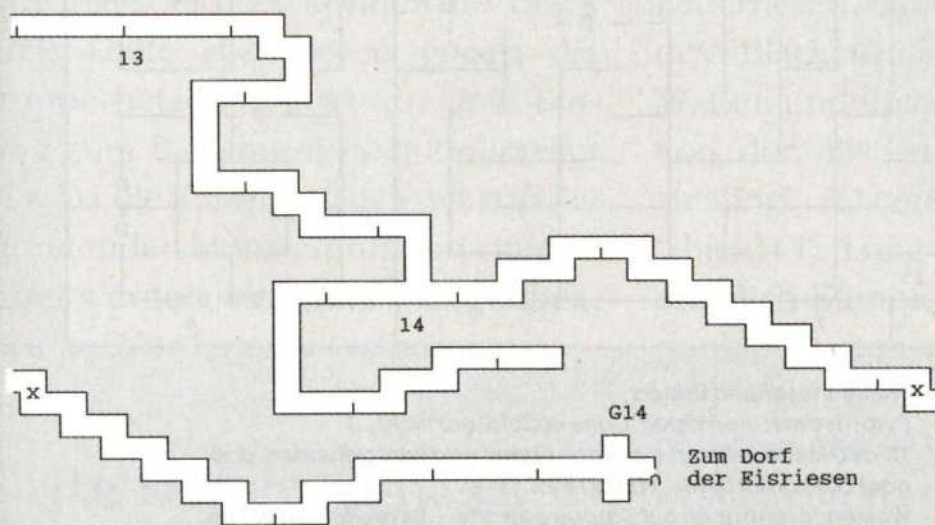
24) Eishöhle vor Frost-Giant-Dorf, Teil 1 (Zentrum)



Im Gebiet der Eishöhlen viele zufällige Angriffe! Meist kann man nach einem Kampf mit 'Rest/Fix' alles klarmachen. Verkürzte Karte, dieser Teil der Eishöhlen umfaßt 246x75 Felder!

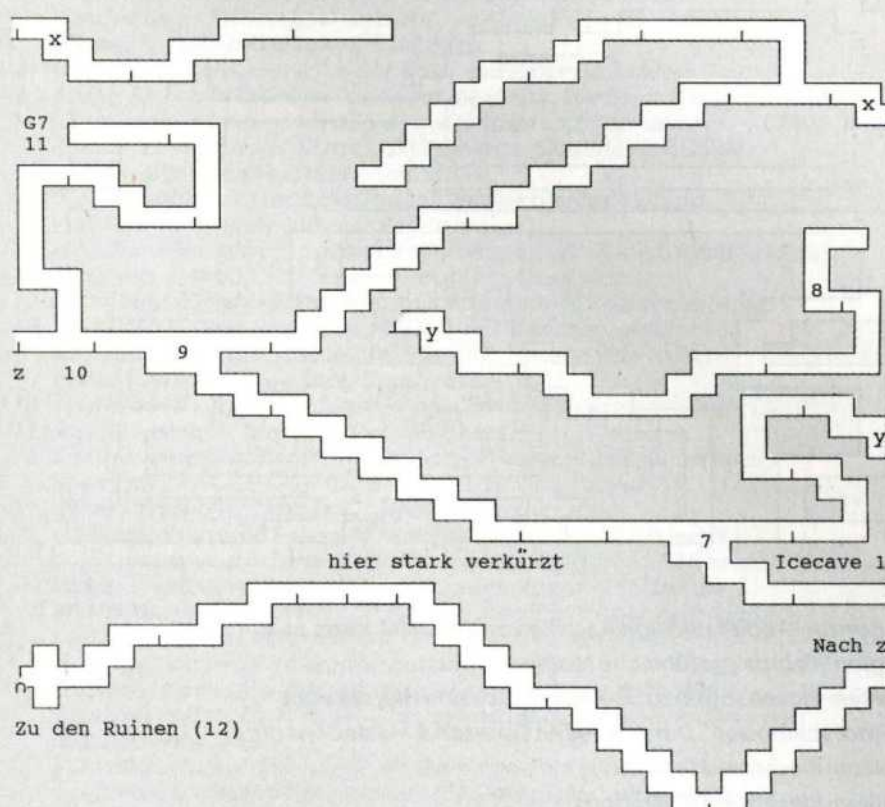
- 1 Paket mit Dokumenten, dabei Journal #69 von Phlan-Stadtschreiberin.
- 2 Nach Osten sind die Spuren einer größeren Gruppe, die eine Frau mitgeschleppt hat. Gang nach Norden ist rot, wirkt glatt.
- 3 Eine Remorhaz lauert hier! Beute Quarter Staff+1, Magie-Rollen.
- 4 Kampf mit Magiern und Guards. Verwundeten Kämpfer befragen (#2).
- 5 Die Frau ist nach Osten weitergeschleppt worden (folgen!)
- 6 Schreiberin wird befreit, Journal #44, spricht über Schatz in NW.

26) Eishöhle vor dem Eisriesen-Dorf, Teil 3 (Osten)



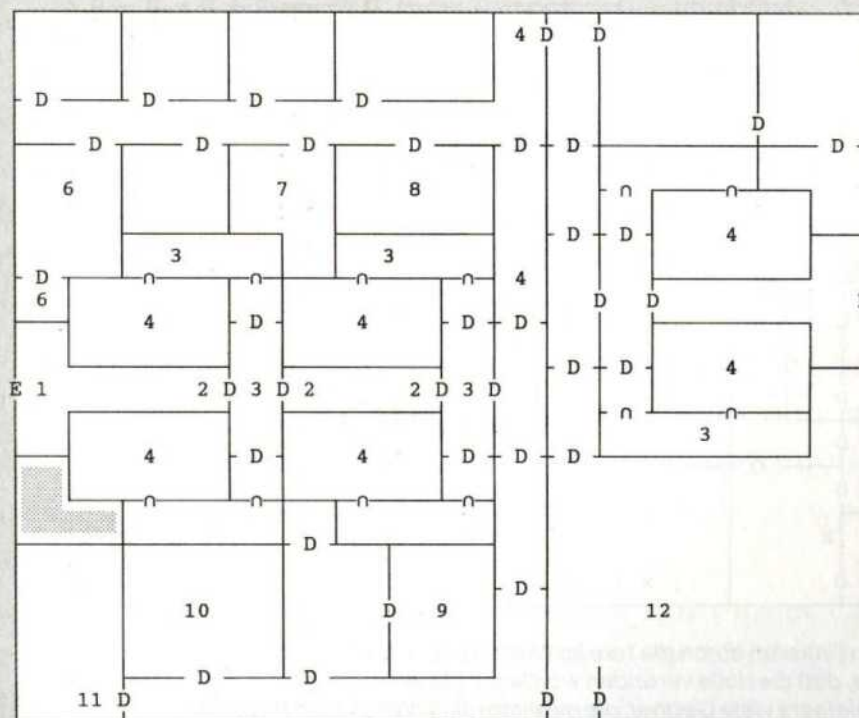
- 13 Leichen liegen im Gang. Darstellung hier stark verkürzt!
- 14 Kampf mit Eisriesen, danach zweiter Kampf mit Magiern und Wachen. Zusätzlich zufällige Monster-Angriffe. Vor dem Zugang zum Eisriesen-Dorf im Norden Teleporter nach G14.

25) Eishöhle vor Frost-Riesen-Dorf, Teil 2 (NW)



- 7 Eine große Gruppe scheint nach Osten gegangen zu sein, ein Beutel mit Juwelen liegt im Ausgang (Falle !?).
- 8 Frost-Riesen streiten sich mit Magiern über das Schmelzen des Gletschers. Magier antworten beruhigend - dann Kampf!
- 9 Stadtschreiberin: 'Nach Westen, es ist nicht weit!'
- 10 'Es ist im Norden!'
- 11 Kein Schatz, sondern Teleporter G7 zum Brunnen! Schreiberin verrät, daß sie Eskorte hierher brauchte. Wenn man G7 benutzt, findet man Edelsteine und eine Nachricht (Journal #60) von ihr.
- 12 Hier kommt man zu der vorher blockierten Tür in den Ruinen, Teil Nordost 2. Jetzt offen. Karte bei (z) stark verkürzt.

27) Dorf der Eisriesen

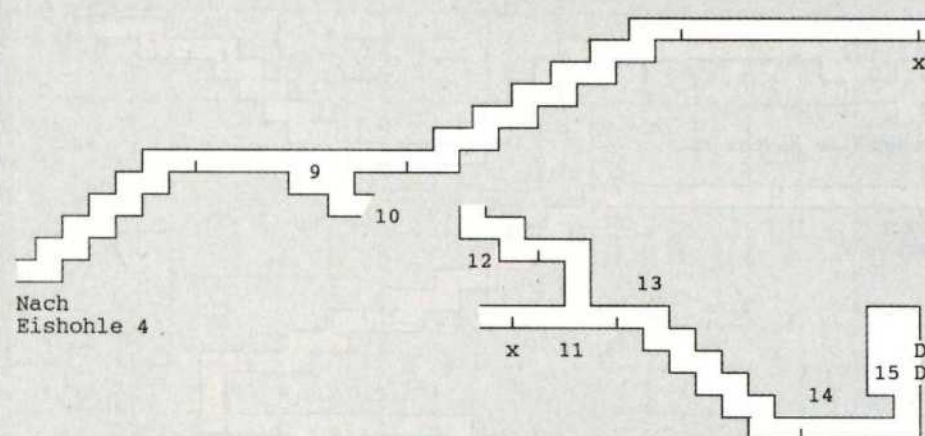


Der westliche Eingang führt zur Eishöhle (Teil 3, Osten), der Weg nach Osten zu kleiner Eishöhle (Teil 4) und zum Schloß.

- 1 Eisriesen greifen an, helfen die Gruppe für Black-Circle-Leute.
- 2 Türen, die Spieler mit 'Gürtel für Riesenkräfte' aufbrechen kann.
- 3 Angriffe von zufälligen Gruppen. Riesen, gelegentlich Drachen.
- 4 Wachen der Frostriesen. Lassen nicht mit sich reden, greifen an.
- 5 Alte, sehr große weiße Drachen!
- 6 Schatzraum. Short Sword+1, Long Sword+2, Ring of Prot.+1, Shield+1, Mace+1, Kleriker-Schriftrolle.
- 7 Zwinger der 'Worgs', Kampfhunde.
- 8 Weiße Drachen.
- 9 Remorhaz-Stall, neun Stück. Danach 'Rest/Fix' sicher.
- 10 Zwanzig Mastodons und ihr Trainer. Reichlich 'Feuerball' werfen!
- 11 König der Frostriesen und seine Leibwache. Erspricht (Journal #9) und man sollte entgegenen, daß die Gruppe nicht für den 'Black Circle' arbeitet. Die sind aber gefolgt! König: 'Wenn ihr Feinde des B.C. seid, stoppt sie!'. Danach Kampf erst mit Feuer-Riesen, dann mit Magiern und Wachen des Black Circle. Nach dem Kampf Schatz von den Riesen: 3 Potions Extra Healing, Dagger+3, Plate Mail+4, Shield+4, Long Sword+5. König weist Gruppe den Weg zum Schloß (Ausgang im Osten).
- 12 nicht erkundet. Denn wenn Gruppe wieder hierherkommt, wird sie nur von einem Ausgang zum anderen eskortiert!



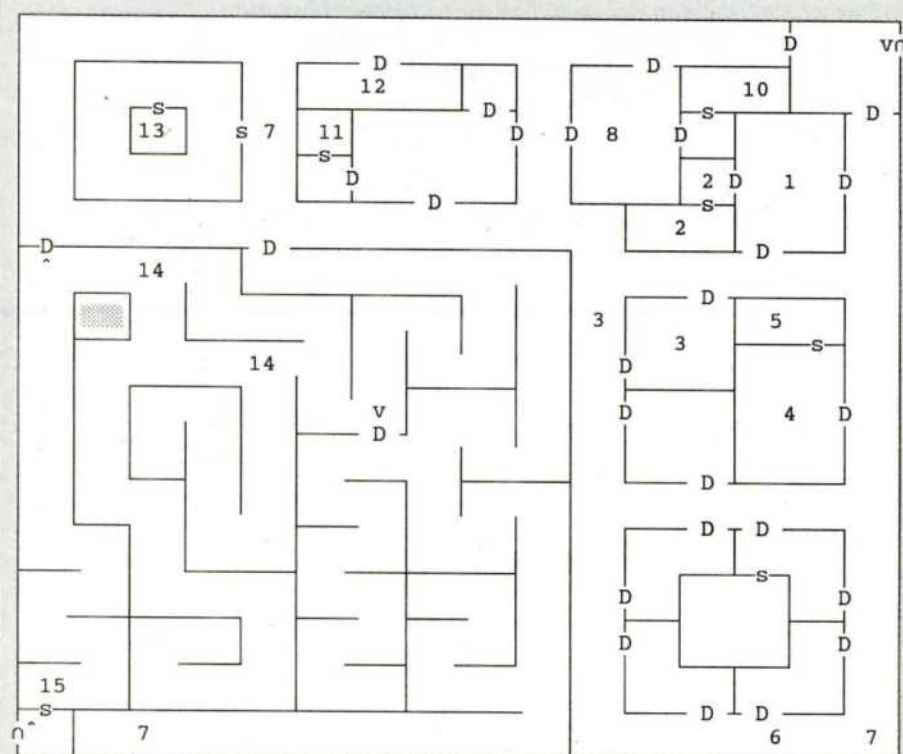
29) Eishöhle zwischen Eisriesen-Dorf und Schloß, Teil 5 (O)



Im ganzen Gebiet zufällige Angriffe von 'Dread Guards' und 'Legion Wizards', schwere Gegner!

- 9 Drei große rote Drachen! Die Passage im Osten sieht stärker benutzt aus.
- 10 Dieser Gang führt nach SO, endet nach ca. 24 Feldern.
- 11 Schwere Objekte sind nach Norden gezogen worden.
- 12 Diese Sackgasse ist VOLL mit Leichen von Riesen und Kriegerern, die alle zum Black Circle gehören. Wahrlich ein 'dead end'!
- 13 Erst greifen Wolkenriesen und vier mittelgroße weiße Drachen an, danach noch einmal drei große alte weiße Drachen.
- 14 Drei große rote Drachen greifen an.
An der Ecke vor dem Raum (15) sind die Gegner zu sehen und ein einzelner Kämpfer, der sie zurückhält. Vala: 'Das ist Oswulf!'
- 15 Kampf erst gegen Wolkenriesen und vier mittlere weiße Drachen, dann gegen den 'Black Circle', sechs Magier, neun Kämpfer. Der Geist von Oswulf begrüßt die Gruppe (Journal #56) und gibt Waffen: Silbernes Schild+5, Silbernes Long Sword+5. Ort ist nach dem Kampf sicher für 'Rest/Fix'. Nach Osten geht es zum ersten Niveau des Schlosses.

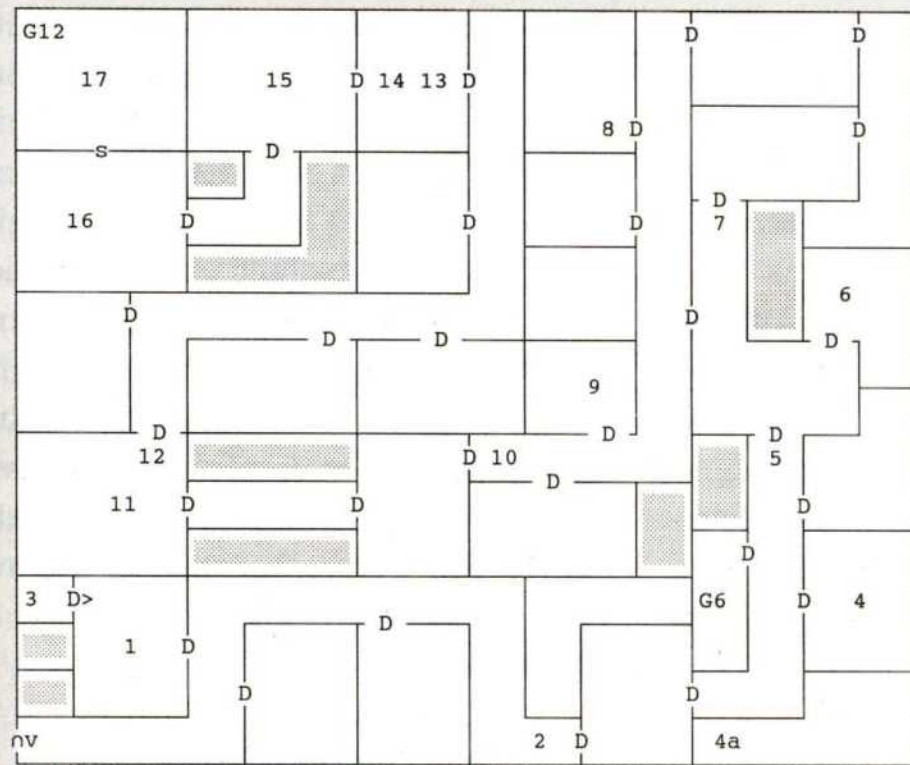
31) Schloß, Niveau 2, unter Lager des Dreadlords



- 1 Wolkenriesen und Driders
- 2 Pyro-Hydras (die mögen 'Cone of Cold' gar nicht...)
- 3 Drider/Medusa Patrouille. Nach Kampf wird Brief gefunden, daß das Passwort für heute 'STEELEYE' ist.
- 4 Wolkenriesen haben auf Gruppe gewartet - sie greifen ZUERST an.
- 5 Schatz: Potion of Invisibility, Plate Mail+2.
- 6 Die Medusa vom Niveau 1 (1) erscheint. Warten! Wolkenriesen, Medusen und Cockatrices greifen an.
- 7 Falle. Die im Südwesten kaum zu entschärfen.
- 8 Medusen, Basiliken und Cockatrices freuen sich über Spiegel...
- 9 Wolkenriesen und Driders, haben gewartet, greifen ZUERST an.
- 10 Raum 'anscheinend leer'. "Look" findet Long Bow+2, Potion of Speed, Elixier of Youth.
- 11 wie 10, Beute: Trident+3, Shield+2, Wand of Paralyzation.
- 12 Sturm-Riesen. Anführer will verhandeln. Verkauft Karte des Irrgartens, Journal #36. Aber die STIMMT NICHT!
- 13 Schatz: 2 Potion Extra Healing, Bracers AC3, Scimitar+4, Hammer+4.
- 14 Eiserne Golems warten auf etwas. Passwort von (3) nennen!
- 15 Viele Eisen-Golems bewachen eine anscheinend nackte Wand. Passwort nennen, sie verschwinden. Geheimtür und dahinter Treppe zum 'Sanctum of the Dreadlord'. Vom Irrgarten wurde nur der Weg zu diesem Ausgang kartiert!

- 1 Wolkenriesen und Driders
- 2 Pyro-Hydras (die mögen 'Cone of Cold' gar nicht...)
- 3 Drider/Medusa Patrouille. Nach Kampf wird Brief gefunden, daß das Passwort für heute 'STEELEYE' ist.
- 4 Wolkenriesen haben auf Gruppe gewartet - sie greifen ZUERST an.
- 5 Schatz: Potion of Invisibility, Plate Mail+2.
- 6 Die Medusa vom Niveau 1 (1) erscheint. Warten! Wolkenriesen, Medusen und Cockatrices greifen an.
- 7 Falle. Die im Südwesten kaum zu entschärfen.
- 8 Medusen, Basiliken und Cockatrices freuen sich über Spiegel...
- 9 Wolkenriesen und Driders, haben gewartet, greifen ZUERST an.
- 10 Raum 'anscheinend leer'. "Look" findet Long Bow+2, Potion of Speed, Elixier of Youth.
- 11 wie 10, Beute: Trident+3, Shield+2, Wand of Paralyzation.
- 12 Sturm-Riesen. Anführer will verhandeln. Verkauft Karte des Irrgartens, Journal #36. Aber die STIMMT NICHT!
- 13 Schatz: 2 Potion Extra Healing, Bracers AC3, Scimitar+4, Hammer+4.
- 14 Eiserne Golems warten auf etwas. Passwort von (3) nennen!
- 15 Viele Eisen-Golems bewachen eine anscheinend nackte Wand. Passwort nennen, sie verschwinden. Geheimtür und dahinter Treppe zum 'Sanctum of the Dreadlord'. Vom Irrgarten wurde nur der Weg zu diesem Ausgang kartiert!

32) 'Sanctum' des Dreadlords, FINALE !



- 1 Sturm-Riesen (Achtung! Magier!)
- 2 Der Dreadlord erscheint. Wenn man ihn angreift, fällt man in eine Fallgrube und wird nach (3) teleportiert, Medusen greifen an. Besser: den 'Lich' selber angreifen lassen! Ist Illusion.

- 3 Ankunftspunkt von (2), wenn man dort angreift. Tür nur nach Osten
- 4 Raum mit Teleporter, in dem Schätze zu sehen sind. Transportiert nach/von 4a. Dort Kampf gegen sechs Golems und Driders. Beute: Banded Mail+1, Short Bow+2, 20 Arrows+2, Hammer+3, Long Sword+2, diverse Potions und Magie-Schriftrollen.
- 5 Magisch verschlossene Tür. Mit 'Bash' einhauen! Ist Illusion.
- 6 An der Tür Schild 'Sicherer Tod hinter dieser Tür. Der Dreadlord ist woanders'. Drinnen vier Golems, Kämpfer und Cockatrices.
- 7 Reichverzierte Bronzetür mit SILBER-Einlage. Silberner Schlüssel.
- 8 Energie-Falle, wohl nicht zu entschärfen.
- 9 Vier Statuen. Wenn man die Inschrift liest, explodiert sie, und vier Golems wachen auf und greifen an!
- 10 Magischer Mund fragt nach dem Namen. 'OSWULF' wird durchgelassen.
- 11 Sargatha stellt sich, mit Priestern, Magiern, Cockatrices.
- 12 Tür wie bei (7) mit GOLD-Einlage. Goldenen Schlüssel verwenden.
- 13 Die Kämpfer des Dreadlords, Priester und Medusen, geführt von 'Golden Warrior'. Reiche Beute: Gürtel für Riesenkräfte (23!), Plate Mail+5, Shield+5, Long Sword+5.
- 14 Tür wie bei (7), mit BRONZE eingelegt. 'Brass'-Schlüssel nehmen.
- 15 Sechs Hydras verlieren hier ihre 72 Köpfe...
- 16 Der Dreadlord wacht auf. Kampf! Bane Priester, Sturm-Riesen und 'Dreadlord' (AC-9, 135 Hitpoints). Mit 'Enlarge', 'Prayer', 'Bless', 'Protection from Evil', 'Globe of Invulnerability' vorbereiten und mit Schwertern angreifen, Riesen und Priester mit Feuerbällen am Zaubern hindern! Beute: Ring of Protection+3, Ring of Invisibility, Cloak of Displacement. Vala meint, daß die Kälte nicht nachgelassen hat und der 'Dreadlord' noch nicht ganz besiegt ist, seine Seele müßte in der Nähe versteckt sein. Hinter geheimer Tür im Norden befindet sich eine
- 17 Erscheinung des 'Dreadlord': Meine Seele sollt ihr nicht haben! Raum erkunden. Zwölf Eisen-Golems und Medusen bewachen einen Edelstein. Angreifen! Nach dem Kampf erhebt sich ein Geist von dem Edelstein, der böse untote Zauber ist von ihm gefallen. Die Geister der beiden Brüder verabschieden sich - Friede, Freude, Eierkuchen. In der Nordwestecke steht Teleporter G12 zum Brunnen.

mehr durch Eis verschlossenen Tür (12) in den New-Verdigris-Ruinen.

Je näher man an das Dorf der Eisriesen im Osten kommt, um so öfter muß man auch gegen Eisriesen kämpfen, teils sind noch Magier und Krieger des 'Black Circle' dabei. Aber ein böser Streit zwischen den Eisriesen und den Zauberern, die den Gletscher abschmelzen, bahnt sich an. Bei (8) bekommt man so eine Auseinandersetzung mit, aber noch können die 'Black Circle'-Leute die Riesen gegen die Gruppe hetzen. Direkt vor dem Eingang zum Riesendorf liegt Teleporter G14. Da die Kämpfe - auch mit zufällig auftretenden Monstergruppen - immer härter werden, eine gute Gelegenheit, alles 'auf Vordermann' zu bringen.

Das Dorf der Eisriesen

Die Gegner hier sind nicht von Pappe. Schon eine Truppe von Riesen kann unangenehm sein, wenn man sie ganz ohne oder mit wenig Magie fertig machen muß. Wenn dann noch Horden von Mastodonen, die bis zu dreimal angreifen und ekelig viele Hit-Points haben, Remorhaz und Weiße Drachen in 'mittelgroß bis riesig' angreifen, kann es eng werden. Und wenn man dann nicht weiß, WO eini-

germaßen sicher eine Rast eingelegt werden kann, wird's trotz des vielen Eises brenzlig.

Wichtig ist im Gebiet NUR, zum König bei (11) vorzudringen und ihm zu entgegnen, daß die Gruppe NICHT zum 'Black Circle' gehört. Die Schwarzkreisler sind aber gefolgt! Als Beweis für die guten Absichten darf man sodann gegen diese Burschen in zwei Wellen kämpfen, erst reichlich Feuerriesen, dann Magier und Krieger des 'Black Circle'. Es gibt sehr gute Waffen und Rüstungen als Belohnung von den Eisriesen: 3 'Potions Extra Healing', 'Dagger+3', 'Plate Mail+4', 'Shield+4', 'Long Sword+5'. Wenn man reichlich Kämpfe mit viel Erfahrungspunkten haben will, schlage man sich von (4) bis (10) durch die Höhle, wobei man bei (9) relativ sicher rasten kann, wenn man mit den neun Remorhaz in diesem Stall fertig geworden ist. Auf 'Parlay' gehen die Eisriesen leider nicht ein. Genauso stur zeigen sie sich, wenn man nach dem Kampf gegen die 'Black Circle'-Leute nochmal durchs Dorf will. Da wird man einfach von einem Eingang zum anderen eskortiert, daher ist ein Teil des Dorfes nicht kartiert! Im Osten liegt nochmal eine kleinere Eishöhle, bei der viele Monstergesichter im Eis zu sehen sind.

Noch eine Eishöhle...

Im ganzen Gebiet kommt es zu so vielen zufälligen Angriffen von 'Dread Guards' und 'Legion Wizards', sehr gefährlichen Magiern, daß 'Rest' nahezu unmöglich ist. Es KANN klappen, aber wenn man mit einem kläglichen Rest von Hit-Points und Magie rastet und DANN so ein Haufen von Feinden auftaucht, wird es eng. ABSPEICHERN! Besonders das 'Dead End' bei (12), voll mit Leichen von Black-Circle-Leuten, ist schlimm, fast schwerer als der Endkampf im Schloß. Kommt man also nicht zum Teleporter G8 durch oder zu (15), hier ein generell verwendbarer Tip:

- Ein Spiel mit nur einem Character am Anfang in New Verdigris gespeichert halten, z.B. unter 'J'. Das Spiel mit den 'müden' Characters speichern unter D, rausgehen, neu starten, D laden, fünf Characters mit 'Remove/Update Yes' rausnehmen (geht NICHT für NPC!), Rest-Spiel unter H speichern. Neu starten, J laden, die fünf dazuaddieren, heilen, trainieren, rasten lassen, Objekte identifizieren. Dann wieder 'Remove/Update'. Starten, Spiel H laden, die fünf aufgepäppelten Leute dazu, fertig.

Die Kämpfe bei (13) bis (15) sind nicht einfach. Spätestens jetzt den

'Scroll of Protection from Dragon Breath' für den Magier nutzen! Immerhin muß man hier insgesamt 14 Drachen zum letzten Schnaufer überreden. Bei (15) geht es erst gegen ein halbes Dutzend Wolkenriesen und vier mittlere Weiße Drachen, dann gegen den 'Black Circle' mit sechs Magiern und neun Kämpfern. Danach grüßt der Geist von Oswulf die Gruppe (Journal #56) und gibt Super-Waffen: Silbernes Schild+5, Silbernes 'Long Sword+5'. Jetzt ist's hier auch sicher für 'Rest/Fix'. Wer noch nichts Silbernes hat, jetzt versorgen - eventuell Objekte duplizieren! Nach Osten kommt man zum Castle, Level 1.

Das Schloß des 'Dreadlord'

Die Kämpfe im Schloß sind nicht einfach, aber wirkten insgesamt einfacher als die endlosen Schlachten gegen 'Dread Guards' und Riesen im Ostteil der Eishöhle. Es gibt reichlich Orte, an denen gefahrlos gerastet werden kann, und vor dem Teleporter G12 - den man nach dem Ende des 'Dreadlords' findet - noch zwei relativ gut zu erreichende Teleporter G13 in Niveau 1 und G6 im 'Sanctum', vor dem Finale.

Im Level 1 des Schlosses haben sich die SSI-Leute ein Rätselchen einfallen lassen - die zehn Sektionen dieses Geschosses haben keine Türen, sondern sich drehende Alkoven, bei denen man für den Rückweg einen Schalter im jeweiligen Gebiet finden und umlegen muß (jeweils durch x gekennzeichnet). Auf Grüße und Angebote von Sargatha, Medusa und 'Haushofmeisterin' des 'Dreadlord', sollte man NICHT eingehen. Sonst stellt man plötzlich fest, daß Begrüßungs-Schriftrollen auch schön explodieren können. Der Weg zum Level 2 liegt im Nordosten. Dorthin gelangt man nur über die Teleportstrecke Gx aus dem Süden (bei 15), aber man sollte das gesamte Gebiet erkunden, um Erfahrung zu sammeln. Bei (9) findet man den Zugang zum Dungeon, Level 1, der vorher durch Eis versperrt war, so daß man den Umweg durch die Eishöhlen machen mußte. Noch ein Hinweis zur

Vorsicht - hier bekommt man es zum ersten Male mit Sturmriesen zu tun, die können ALLE zaubern, und man sollte sie vorrangig angreifen, um nicht von Blitzen getroffen zu werden!

Im Level 2 sind einige kleinere Schätze und Waffendepots zu ergattern. Irgendwo in den Gängen - das muß NICHT bei (3) sein - trifft man auf eine Patrouille von Dridern und Medusen, bei denen man nach dem Kampf das Passwort für die Golems im Labyrinth findet. Man kann sich durch die Blechkumpel zwar auch durchkämpfen, aber das ist etwas mühsam. In den Schatzräumen (5), (10) und (11), die hinter geheimen Türen liegen, kann man recht sicher rasten. Der Medusa Sargatha, die bei (6) erscheint, nicht blindlings nachstürmen! Man würde in eine Falle rennen und sofort angegriffen werden. Einige Kämpfe sind schwerer, weil bei (4) und (9) Wolkenriesen (bei 9 noch Driders dabei!) auf die Gruppe gewartet haben und ZUERST zum Zug kommen. Spätestens hier freut man sich, daß dank des 'Create/Change Class' sogar der Magier über mehr als 120 Hitpunkte verfügt. Die Sturmriesen bei (13) wollen verhandeln und verkaufen eine Karte des Labyrinths. Die stimmt aber im entscheidenden Detail nicht, bei (7) im Südwesten rennt man nur in einige böse Fallen und kommt nicht weiter! Der richtige Weg ist aus der Karte ersichtlich, geht über (14) nach (15).

Im Niveau 3 schließlich wohnt der 'Dreadlord'. Mittelharte bis schwere Kämpfe, magische Türen, eine Teleportstrecke zu einem Schatz, andererseits erstaunlich viele Räume, in denen NICHTS los ist. Da schleicht sich die Vermutung ein, daß die Programmierer so unter Termindruck standen und manche Ecke eben leer gelassen haben. Auch umherziehende Monster sind selten, man kann nach den 'ortsfesten' Kämpfen versuchen, zu rasten - klappt meist. Kommt man im Südwesten an, muß man gleich einen Raum weiter bei (1) mit einigen Sturmriesen fertig werden (Achtung, Magier!). Danach tut sich erst bei (2) wieder etwas, der 'Dreadlord' erscheint - das ist aber eine Illusion. Wenn man selber an-

greift, öffnet sich eine Fallgrube und man wird nach (3) teleportiert, muß dort Medusen die Haare glattlegen. G6 bietet sich für einen 'Kurzurlaub' in New Verdigris an, zum Schatzraum (4a) geht es per Teleporter vom Raum (4) gegenüber. Die drohende magische Tür bei (5) einfach einhauen - die Schutzmagie ist Illusion und lenkt nur eigene Magie oder komplizierte Öffnungsversuche ('Pick') um. Die paar Golems, Kämpfer und Cockatrices bei (6) sind auch nicht gerade der auf einem Schild versprochene 'Sichere Tod'.

Showdown

Die magische Tür bei (7) ist NUR mit dem silbernen Schlüssel zu öffnen, bei anderen Versuchen kommt es zu Verletzungen und Angriff von Monstern. Dahinter aber wieder von zehn Räumen und Gängen einer mit einer Energiefalle und einer mit Golems, die man nicht bekämpfen muß, wenn man die Inschrift nicht liest - da war das Dorf der Eisriesen schwerer zu erkunden! Ein magischer Mund bei (10) fragt, wer den eingelassen werden möchte - 'Oswulf' liegt nahe, klappt. Bei (11) schließlich stellt sich Sargatha, begleitet von Priestern, Magiern und Cockatrices, aber nichts, was nicht zwei ordentliche Feuerbälle bewältigen könnten. Die Tür mit dem goldenen Schlüssel öffnet man bei (12), und im Raum (13) dahinter (dazwischen wieder drei leere Säle!) bekommt man es mit der Leibwache des 'Dreadlord' zu tun. Dabei ist der 'Golden Warrior', Priester und Medusen. Beute noch ein 'Gürtel für Riesenkräfte', eine 'Plate Mail+5', 'Shield+5', 'Long Sword+5'. Das ist die ideale Ausrüstung, nachher dem 'Dreadlord' an die rotten Knochen zu gehen!

Die magische Tür bei (14) reagiert auf den Messing-Schlüssel ('Brass'). Dahinter greifen sechs Hydras an, deren insgesamt 72 Köpfe relativ schnell zum Rollen zu kriegen sind. Wenn man will, kann man versuchen, hier zu rasten, oder zum Teleporter (G6) zurückgehen. Dann muß man nur

zweimal die magischen Türen wieder öffnen, die großen Monstergruppen sind aber beseitigt. Bei (16) schließlich stellt sich der 'Dreadlord', ein untotes Monster mit AC -9 und 135 Hitpoints. Er zaubert, daß die Wände wackeln, also vorrangig angreifen - und die ihn begleitenden Priester Banes und Sturm-Riesen nicht vergessen! Ist der Character, der als erster zum Zuge kommt, der Paladin oder der Kleriker, eventuell mit einem 'Necklace of Missiles' einen Feuerball auf die Feinde werfen, um Magie zu verhindern! Die Gruppe mit 'Enlarge', 'Prayer', 'Bless', 'Protection from Evil', 'Globe of Invulnerability' und am besten noch 'Haste'

vorbereiten, den Dreadlord mit Schwertern angreifen. Reiche Beute: 'Ring of Protection+3', 'Ring of Invisibility', 'Cloak of Displacement'.

Das Ende des Dreadlord

Vala meint, daß die Kälte noch nicht nachgelassen hat und der 'Dreadlord' noch nicht ganz besiegt ist, seine Seele müßte in der Nähe versteckt sein. Hinter einer geheimen Tür im Norden erscheint der alte Herr wieder, mahnt: 'Meine Seele sollt ihr nicht haben!'. Trotzdem den Raum erkunden - vorher aber Wunden heilen! Zwölf Eisen-

Golems und einige Medusen bewachen einen Edelstein. Angreifen! Nach dem Kampf erhebt sich ein Geist von dem Edelstein, der böse untote Zauber ist von ihm gefallen.

Die Geister der beiden Brüder verabschieden sich - die 'Realms' sind mal wieder gerettet. In der Nordwestecke steht der Teleporter G12 zum Brunnen.

Den ersten Tag nach dem Sieg ist die Bank ('Vault') wegen der Feiern geschlossen, danach arbeiten die Läden wieder. Viel Spaß! □

H. J. Waldow



MEERESREPORT



A, ABER HALLO! AUF DER GELBEN WIESE SIND O, ORKS... - UNSER FREUNDE! ICH G, GEH' GLEICH VÖ, VÖLLIG WAFENLOS HIN.....

(NERV!) DIE WIESE IST GRÜN UND DIE ORKS SIND UNSERE ERZFEINDE.....



D, DA, EIN ROTES SCHLOSS! - I, ICH BE - FEHLE MEINEN KAMPFRAUMSCHIFFEN ALLES VÖ, VÖLLIG HIRNLOS PLATZKACHELN.....

(ABNERV!) DAS SCHLOSS IST GRAU UND IN DIESEM SPIEL SIND KEINE KAMPFRAUMSCHIFFE!!



OH, GOTT.... DA SITZT EIN WEISSES EICHHÖRNCHEN! - ICH BRINGE U, UNS BEIDE LIEBER GLEICH UM, BEVOR ES UNS VÖ, VÖLLIG HEMMUNGSLOS ZERFETZT!

(TOTNERV!) DAS EICHHÖRNCHEN IST BRAUN! AUSSERDEM GEHÖRT ES NUR ZUR DEKORATION UND IST FÜR DAS SPIEL TOTAL BEDEUTUNGSLOS!



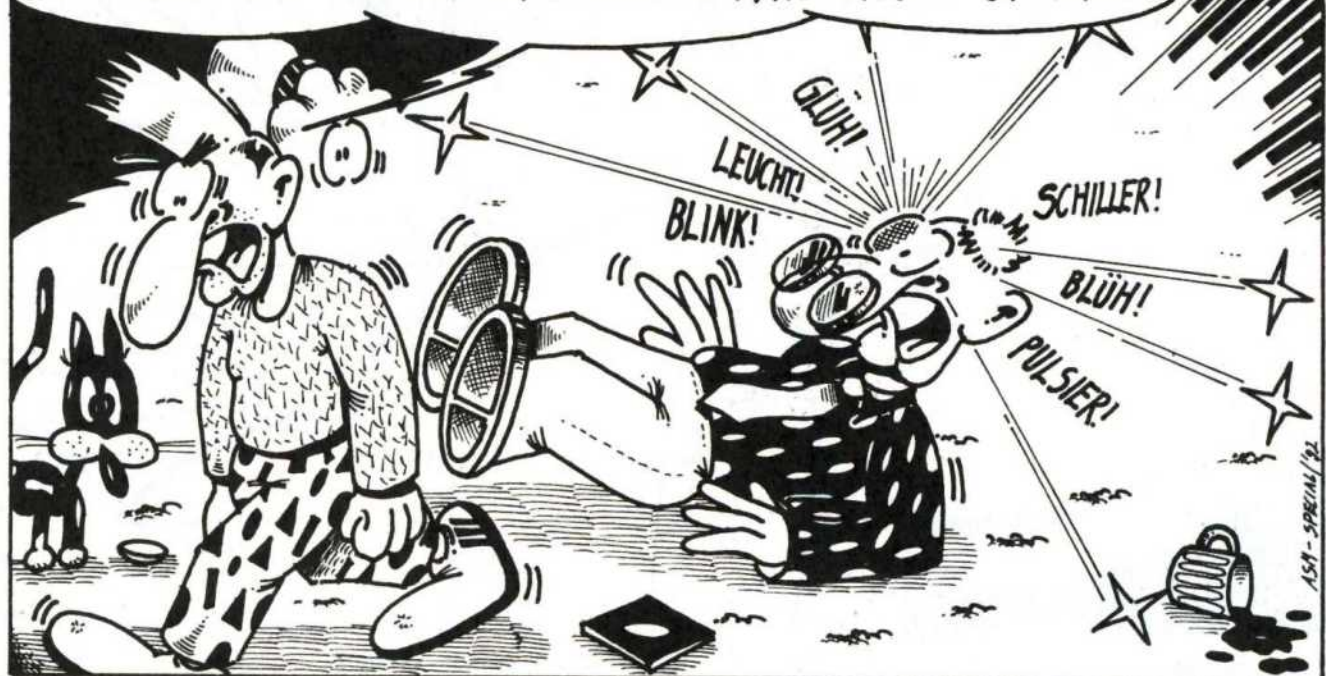
SAGT' MAL, JUNGS, WAS SPIELT IHR DA EIGENDLICH?



D, DAS BLAUE AUGE.....! EIN VÖLLIG BRUTALES UND REALISTISCHES BA, BALLER-SPIEL!!



DIESMAL HAT ER SOGAR IRGENDWIE RECHT GEHABT!



Dunkle Teiche, dunkle Gestalten

Mit diesem Game erwartet Euch eine echt harte Rollenspiel-Nuß, die in punkto Schwierigkeit einiges über gewohntem Dungeons & Dragons Niveau liegt. Deshalb fangen wir hier auch erst einmal mit einer gründlichen Einführung in angewandte Charaktergenerierung an!

Erstellen einer Abenteurer-Gruppe

Bei POD sind sehr hohe Charakter-Levels für menschliche Charaktere möglich, im Gegensatz zu den anderen AD&D-Spielen von SSI. Daher sollte man hier 'Rassist' sein und auf Zwerge und (Halb-)Elfen verzichten, denn ein maximaler Level von 9 als Fighter oder 8 (Elf: 11) als Magier läßt solche Charakter stets in der Zweitklassigkeit versauern. Einstiegslevel liegen immerhin schon um 14! Das betrifft ganz besonders die erreichbaren Hit-Points und die Durchschlagkraft von Magie gegen Gegner mit teilweiser Magie-Unempfindlichkeit. Der 'Delayed Blast Fireball' eines Magiers vom Level 20 trifft z.B. Dark Elves (Drow) mit gut 80% Wahrscheinlichkeit, der 'Fireball' vom 8-Level-Halbelf vielleicht mit 5%, ist also fast nutzlos. Daher: MENSCHEN nehmen und im Verlauf des Spieles zu Dual-Class-Characters trainieren! Dazu am besten Rangers bis Level 16 aufsteigen lassen, die haben dann bereits 2 'attacks per round' UND auch Einiges an Magie (sogar 'neutralize poison!'), UND SIE KÖNNEN ALS MAGIER/RANGER EINE RÜSTUNG UND SCHILD TRAGEN, wenn sie erst hoch genug aufgerückt sind. Bis dahin müssen sie dann zwar erstmal kommen, sind aber als hochrangige Magier UND ausgezeichnete Kämpfer (besonderer Bonus gegen Riesen-Monster!) fast unschlagbar. Nicht umsonst DÜR-

FEN nur maximal drei Ranger einer Spielgruppe angehören (zu stark, die Jungs).

Daß ich hier so lange über Gruppenzusammenstellung schreibe, hat seinen Grund: ich habe POD mit meiner 'Standardtruppe' aus 'Human Cleric', 'Human Paladin', 'Human Magic-User', 'Dwarf Fighter/Thief' und 'Half-Elf Fighter/Mage' sowie 'Half-Elf Cleric/Fighter/Mage' angespielt. Und bin dann trotz aller SSI/AD&D-Erfahrung schier verzweifelt, weil die Multi-Class-Character in diesem HAMMERHARTEN Spiel, mit unerwartet dichter, intensiver Atmosphäre, Einfach keinen toten Hering vom Teller gezogen haben. Also mit drei 'Human Rangers' anstatt der Multi-Wenigkönnern starten. Im Laufe des Spiels dann in 'Hall of Training' auf zweimal 'Magic User' und einmal auf 'Thief' umschulen lassen (Achtung! Dieb kann nur werden, wer z.B. 'Neutral good' als 'alignment' hat), um über den 'Backstab attack' zu verfügen.

Marschordnung wohl am besten Cleric - Paladin - Ranger, hinten Magier (Mitte) und zwei Ranger. NPC nach Armor Class vorn oder hinten. Die Anfangsausrüstung ist schon sehr gut, man sollte im Lauf des Spiels besonders 'Silver Shields' (die reflektieren, da kommt bei Medusen und Basilisken Freude auf!) und bessere Waffen sammeln. Gerade die Ranger brauchen GUTE Bogen und Pfeile. Eventuell mal

neue Charaktere schaffen, aufnehmen, Sachen verteilen, mit 'Drop' löschen!

Gut gewürfelt, Krieger

Beim Auswürfeln der Charaktere lieber mal ein bißchen länger probieren. Generell auf 'Dexterity' 18 warten, denn das senkt die Armor Class (AC) entscheidend. Auf 'Strength' 18+ bei Rangern und Paladinen achten. 'Constitution' sollte nicht unter 16 sein. Der Cleric muß hohes 'Wisdom' (18) haben, gibt Bonus-Zaubersprüche. Beim Magier UND den Rangern, die nachher auf die Magier-Schulbank sollen, UNBEDINGT auf hohe Intelligenz (18) achten. Man kann zwar mit 'Modify' alle Werte ändern, aber damit alles aufs Maximum zu hauen wäre stilllos. Vorschlag: hat man z.B. einen starken Cleric, dessen 'Wisdom' bei 16 liegt, 'Charisma' aber bei 17, dann einfach Charisma um VIER Punkte vermindern, Wisdom um zwei rauf (d.h. Transfer-Punkte halbieren). Bei 'Strength' größer als 18 sind 25 Prozenträge etwa mit einem 'vollen' Punkt gleichzusetzen. Dabei keinen Wert unter 9 (Mittelwert) senken. Die 'Hit Points' nach Änderungen von Strength/Constitution eventuell ein wenig nach oben korrigieren.

Spielanfang in Phlan und erste Schritte in den 'Realms'

Bei (4) hole man sich den Auftrag,

die 'Council-Frau' Sasha von Kuto's Gate auf eine Expedition zu begleiten. Man sollte hier im Magic Shop unbedingt einen 'Wand of Magic Missiles' und ein 'Cloak of Protection+1' für den Magier kaufen. Dafür quasi zum Test der Gruppe bei der Tavern (8) in den früheren Slums eine Keilerei mit Ettins probieren, gibt Erfahrungspunkte (ggf. dann Training auf ein Level höher!) und einige Gems. Wenn das Geld immer noch nicht reicht, in der 'Hall of Training' einige NEUE Charakter anlegen, deren Items verteilen und die Leutchen wieder löschen, Sachen verkaufen (Auch gute Methode, um während des Spiels an neue 'Arrows +2' zu kommen, die gibt es nämlich nur im Laden in Mulmaster zu kaufen und gelegentlich bei herumziehenden Händlern).

Verläßt man Phlan bei Kuto's Gate, bricht das Unheil über die Realms herein, Lord Bane läßt per Magie alle ihm nicht gehorchenden Städte verschwinden. Elminster rettet die Abenteurergruppe in eine Art 'Dimensionstasche' und gibt den Auftrag, die Helfer Lord Banes aufzusuchen und zu besiegen (#15). Danach wird die Gruppe in der Gegend des Kraters von Hulburg abgesetzt.

Im Laufe des Spiels findet man Phlan tatsächlich wieder. Darauf beziehen sich die Angaben 11 bis 13 im Westteil. Doch davon später! Die 'Wanderung' durch die Realms ist wegen der reichlich vorhandenen 'Undead', 'Monsters' und 'Dragons' nicht gerade einfach.

Die Macht der Magie

Öfter mal speichern! Besonders die 'Drain Attacks' durch Untote, bei denen der Getroffene Erfahrungspunkte und Levels verliert, sind lästig (Restore hilft nur bis auf den Anfang des erreichten Levels). Mit 'Turn' kann man aber allerhand anfangen (auch der Paladin bei höherem Level!); gegen 'Lightning Bolt' sind Vampire leider immun, auch wenn sie oft noch so schön in einer Reihe stehen, und so eine Attacke mit diesem Zauber regelrecht provozieren.

Generelles zur Magie: 'Enlarge' macht aus einem Kämpfer in Orten oder Höhlen für längere Zeit (zu kurz aber im freien Lande) einen wahren Riesen mit Strength 21 bzw. 22. Stets verwenden! Hält länger vor als die paar 'Magic Missiles'. An Level-2-Spells sind 'Stinking Cloud', 'Mirror Image' und einmal 'Knock' zu empfehlen, Level 3 'Fireball', 'Lightning Bolt' und einmal 'Haste' für dann, wenn es eng wird. Im Level 4 'Ice Storm' und einmal 'Confusion' lernen und ggf. ein 'Minor Globe of Invulnerability', Level 5 dann 'Cone of Cold', Level 6 den 'Globe of Invulnerability' und 'Flesh to Stone'/'Stone to Flesh'. Der 'Delayed Blast Fireball' feuert, entgegen seinem Namen, SOFORT und ist damit ungeheuer stark. 'Mind Blank' ist ein guter defensiver Spell im Level 8, auch 'Power Word, Blind' sollte man einmal können ("Einmal" heißt dabei 'bei EINEM der Magier einmal'). Die offensiven Spells (Fireball, Ice Storm, Cone of Cold, Delayed Blast) bevorzugen. Im Level 9 kann man 'Meteor Swarm' und 'Monster Summoning' gut verwenden. Die 'Death Spells' (6/9) haben den Nachteil, daß ihr Effekt nicht einfach zu begrenzen ist und schon mal einen aus der eigenen Gang aus den Puschchen hauen kann. 'Meteor Swarm' und 'Cone of Cold' sollte man NIE über die Köpfe der eigenen Leute anwenden, denn die kriegen dann auch was ab. Beim Cleric sind 'Prayer' und 'Bless' (der leider nur kurz wirkend) sowie 'Protection from Evil, 10"' wichtig. 'Heal' sowie 'Blade Barrier' sind zu empfehlen, wobei man sich mit der letzteren gut eine Flanke sichern kann. Die anderen Spells sollte man sich nach den jeweiligen Hauptgegnern einteilen, etwa bei Kalistes (Giftspinnen) und Moander (giftige Pflanzenmonster, teils auch Versteinerung) einige 'Neutralize Poison' parat haben.

Die reinen 'Ranger-Spells' sind an sich nicht so fürchterlich effektiv, aber die Magie-Spells der Ranger gehen beim Magier/Ranger nicht verloren, so daß der dann reichlich 'Enlarge' etc. hat.

Die 'Caves of the Silver Blades' nördlich von Hulburg

Diese Episode ist nicht zu schwer

und bringt einige Erfahrungspunkte. Eine alte Bekannte (Vala, aus 'Secret of the Silver Blades') schließt sich bei (2) der Gruppe an. Sollte die Gute in einem Kampf mal umfallen (unconscious), kann man ihr Rüstung und Schild mopsen (gegen eigene Sachen austauschen!). Zur Not kann man ja auch mal mit 'Stinking Cloud' oder 'Hold Person' nachhelfen und darauf warten, daß ein Gegner nochmal zuschlägt (Merke: NPCs sind in POD zwar im Kampf steuerbar, geben aber keine Gegenstände her).

Die 'Silver Shields' lassen jede Medusa abblitzen. Wenn man bei den Kämpfen gut vorbereitet reingeht (Enlarge, Prayer, Bless, Prot. from Evil), dürfte nichts anbrennen. Zwischen den Kämpfen bei (2) oder (9) mit 'Fix/Rest' alles wieder auf Vordermann bringen. Reihenfolge am günstigsten nach den Ortsnummern.

Dragonhorn Gap, Steading mit Riesen

Hier sollte man nach den 'Caves' hinfahren, denn hier gibt es eine 'Hall of Training' und man kann sich die Kämpfe ganz gut einteilen. Die kleineren Objekte auf dem Weg sollte man noch links liegen lassen, denn die 'Undead' in (LF) und die Horde Drachen in (S) sind mit höheren Levels des Clerics und der (dann Mages/-)Rangers besser zu packen. Zudem sind die Gegner hier zwar auf dem Gebiet der Magie nicht ganz unbegabt, verfügen aber NICHT über die hohe Resistenz gegen Magie der Drow (Dark Elven) in Zhentil Keep. Dazu sind die Burschen (Riesen und Ogres) meist recht langsam.

Eine Höhle voller Riesen

Hier kann man also seine Ranger locker auf Level 16 aufrücken lassen: Fire Knives und Hill Giant Shaman beseitigen, im Level 2 der Höhlen aufräumen, und DANN die Berufe ändern. Dafür am besten die Gegner in den Räumen (4) östlich vom Eingang für die ersten 6 Magier-Level bzw. Dieb-Level aufsparen! Danach nach Zhentil Keep gehen, um die Leutchen weiter zu trainieren.

Zhentil Keep

Hier gibt es einen Geheimtip: hat man sich z.B. im Raum (4) rechts vom Eingang mit einer Gruppe von Dark Elves (nach Sieg über die Drow in den Katakomben Zhentil Fighters+Mages) angelegt, dann wird Alarm gegeben und man wird mit hoher Wahrscheinlichkeit beim 'Rest' in der Tavern/Inn (I) gestört. Läuft man aber kurz aus der Geheimtür (8) rechts oben raus (NICHT weitergehen, sonst ist die Tür ZU) und wieder zurück, ist der Alarm aufgehoben. Damit kann man seine Kämpfe recht gut 'dosieren'. Eignet sich gut dazu, die drei (Noch-nicht-wieder-)-Rangers hochzutrainieren. Aber ACHTUNG! Wenn man zu oft BEIDE Gruppen Drow angreift, kommen keine weiteren mehr und auch keine Zhentil Fighters, nachdem man mit den Drow fertiggeworden ist. Daher etwa ab Magier-Level 9 bei den 'Neuen' langsam in die Gefilde von Manshoon im Norden wagen und jeweils zum Training bzw. 'Rest' zurücklaufen. Der Magie-Laden (M) ist teuer, aber man kann hier erbeutete Bracers verkaufen, Magic Scrolls erwerben und seine Magier buffeln lassen. Das 'Mace+4' bei (6) sollte man unbedingt kaufen, so was Gutes für den Cleric findet man sonst kaum (Es IST ein 'Lifetime Deal!').

Manshoon's Turm, Erdgeschoß bis 3. Stock

Die Gegner hier sind meist Zhentil-Kämpfer und -Magier, also OHNE Immunität gegen Magie. Sogar die 'Minions of Bane' bei (3) sind nach einem 'Delayed Blast Fireball' schon recht friedlich. Die blauen Typen dieser Art möglichst NUR mit Magie oder Schußwaffen angreifen, die sind entsprechend 'Fire Shield' geschützt.

Im Turm des Bösen

Die drei teleportierenden Türen (wenn man genau hinguckt, sieht man den Blitz!) bei D6, D8, D9 verblüffen zunächst beim Kartographieren. Im ganzen Gebiet kommt es zu zufallsmäßigen Attacken verschiedener Monster, von denen aber nur die gele-

gentlichen größeren 'Haufen' (zwei Gruppen) als echte Gegner zu sehen sind; sie treten relativ oft in den Ecktüren auf. Der Kampf bei (2) im Level 3 ist etwas härter (immerhin 11 Drachen) und der Beholder bei (3) lacht sich über Magie nur gesund. Die 'umlernenden' Ranger können durch ihre Stärke (und ganz besonders wenn 'Enlarged'!) auch mit ihrem 'Dagger+3' oder 'Quarterstaff+3' recht kräftig mitmischen, das ist kaum gefährlich, weil sie mehr 'Hit Points' haben als Normal-Magier. An Manshoon's Schoßtierchen ab (5), das die Abenteurer schon durch seine Blicke verwundet, kommt man NUR durch Einsatz von 'Power Word Blind' vorbei.

Bei der darauf folgenden Sequenz im Level 4 des Turms kann man ruhig das 'Necklace (of Missiles!)' aufnehmen, gut z.B. für den Cleric. Das ist zwar eine Falle, aber ohne die ist der Ablauf auch kaum anders, man kriegt nur nichts. Vielleicht findet jemand aber doch was ...

Eine weitere Falle lauert: Irgendwo in Zhentil Keep gibt es einen 'Ring of Protection from Evil 10"', der NICHT richtig geht. Irgendwann ist der Schutz verflogen, und wenn man den Ring abnimmt, hängt das Programm. Trägt also jemand so 'nen Ring und 'Magic - Display' zeigt NIX, einfach den Spell (per 'Cast!') erneuern und den Ring wegwerfen.

Die Höhlen der 'Dark Elves' unter Manshoon's Turm

Hier kommt man rein, wenn man im Erdgeschoß bei (7) in den Tunnel geht. Die Kämpfe gegen Dark Elves (Drow) sind HART, weil die Jungs gegen Magie recht immun sind, aber selber ALLE zaubern können, daß die Höhle zittert! Mit dem Level der eigenen Magier wächst aber auch die Wahrscheinlichkeit, daß Drow von einem 'Fireball' etc. getroffen werden. Spells höherer Level haben auch eine höhere Wahrscheinlichkeit, durchzukommen und zu treffen. Wenn ein 'bekannter Kampf' in den Karten bevorsteht, mit 'Bless', 'Protection from Evil', 'Prayer', 'Enlarge' vorbereiten! Zum Glück scheinen 'Dark Elves' maximal Magier vom Level 8 zu sein, und stärkeres als

einen 'Ice Storm' werfen sie nicht durch die Gegend (kann aber auch schon weh tun...). Wenn die eigenen Magier es können, den (ggf. Minor) 'Globe of Invulnerability' verwenden! Die Kutsche bei (1) sollte man besteigen und die 'Drow Prince and Princess' als Geiseln nehmen, gegen Lösegeld laufen lassen. Die dabei erhaltenen Waffen WEGWERFEN, sind verflucht!. 'Attack' lohnt nicht, führt zum Crash mit der Kutsche. Für die Diebin Traned, die sich bei (2) anschließt, sollte man einen vernünftigen Bogen, Pfeile und Schild mit haben. Man kommt aber an (8) oder (13) NICHT mit ihr vorbei, und bei (7) beschließt sie, die Gefangenen an die Oberfläche zu führen.

Wenn einer aus der Party eine Level-Erhöhung kriegen kann (dann wird sein Name in Lila angezeigt!), sollte man hier (und im Tempel bzw. Gefängnis) Umkehren und oben in Zhentil Keep auf den nächsten Level trainieren. Ist immer eine Verstärkung. Das gilt aber NICHT für Traned, die geht "wegen der Gefangenen" nicht aus dem Turm hinaus.

Sklaven-Gefängnis unter den Dark-Elf-Höhlen

Hier gibt es einige beinharte Kämpfe, besonders mit den 'Pets of Kalistes' (7&13). Das sind magisch erzeugte Riesenspinnen, die giftig beißen, ihre 59 'Hit Points' haben und dazu reichlich ZAUBERN können. Besonders ekelig der 'Desintegrate'-Spell, von dem man Getroffene zwar mit 'Resurrection' wieder hinkriegt, aber alle Gerätschaften sind 'desintegrated', also WECH. Diesen Biestern also vorrangig auf die Mandibeln hauen, und sie quasi wie gefährliche Magier/Kämpfer behandeln!

Eine alte Bekannte

Die Kämpferin Silk (aus 'Curse of the Azure Bonds') schließt sich bei (1) der Gruppe an. Guter Platz für 'Rest/Fix'. Die Kämpfe bei (2), (3) und (4) sind nicht einfach, man sollte zwischendurch ruhig die Magie auffrischen gehen. Die 'Boots of Speed'

(Beute bei (3)) machen den Träger doppelt schnell und verbessern seine 'Armor Class' (+2). Am besten dem Dieb geben! Zum Bewegen gibt es noch einen Trick: Hat ein Kämpfer z.B. einen Weg nach Norden von 11 Schritten zurückgelegt (bei 12 möglichen), dort einen Gegner mit einem Streich in die ewigen Jagdgründe geschickt und will jetzt noch einem zweiten z.B. weit im Süden ans Leder - ESCAPE drücken! Und er steht mit 12 Bewegungspunkten AM AUSGANGSPUNKT seiner Reise, kann den Unsympathen im Süden also noch bequem erreichen. Da haben die Programmierer wohl etwas geschlampt.

Im Gelände südlich des Tempels kommt es - solange das Gebiet noch nicht vollständig geräumt ist - zu zufälligen Angriffen von 'Drow Guards', meist 4 'Sorcerors', eine Handvoll Driider und reichlich Spinnen oder Golems, die auch nicht ohne sind. Bei (16) und (18) sollte man sich in der Reihenfolge der Buchstaben bewegen, abschließend natürlich zur Tür weiter & raus. Die großen Golems sind praktisch nur von 'Enlarged'-Fightern mit Waffen+3 zu packen. Bevor man sich bei (21) in den Tempel wagt, eventuell zur Level-Erhöhung zurück.

Dark-Elf-Tempel unter der Drow Cave

Wenn man in den 'Höhlen' bei (14) rausgeht, landet man bei (3). Falls man sich dort nicht aufs Zusehen beschränkt, wird die Gruppe durch eine magische Barriere 'ausgeknockt' und landet eingesperrt bei (4). Ein Dieb in der Gruppe kann das Schloß öffnen, danach trifft man Traned wieder. Man sollte - ein bißchen vorbereitet - den Drow bei (5) ins Genick springen, danach hat man auch hier einen Platz zum 'Erholen'. Das Waffenlager sollte man erst stürmen, wenn man den Rest des Tempels erobert hat. Denn mitgebrachte MAGISCHE Waffen - außer 'Drow'-Waffen! - gehen beim Übergang in Kalistes Land (Zwischenstation bei Elminster) verloren. Nach dem Kampf bei (17) daher die HANDS von der Kalistes-Statue zerstören (schließt Portale in die Realms) und durch den nördlichen 'Pool' zu Elminster gehen.

Dort alle nicht benötigten Gegenstände (scrolls etc.) im 'storage' lassen. ACHTUNG! Hier kann einem der 'defekte' "Ring of Protection from Evil" einen bösen Streich spielen! Spiel mehrfach speichern. Dann die Drow-Waffen erbeuten und zurück nach Zhentil Keep gehen, die Waffen identifizieren lassen und in der billigen 'Armory' die Ausrüstung mit nicht magischen Shields, Arrows, Short Bow/Composite Long Bow, Mace und Darts vervollständigen. 'Rings of Protection+x' überstehen die Reise NICHT, alle anderen Ringe schon.

Kalistes' Land

Es gibt einen Trick, den Verlust mitgebrachter Waffen zu vermeiden. Dafür bei Elminster vor dem Übergang in Kalistes' Land (alle guten Dinge sind noch da) auf 'Train' gehen und nacheinander alle Mitglieder der Party einzeln (!) 'Removen', wieder dazu-addieren und NOCHMAL mit 'Remove' entfernen. Jetzt fragt das Programm, ob es z.B. "Overwrite Merlin?" machen soll. 'No' antworten und den Character als 'Merlin2' abspeichern (max. 8 Buchstaben!), dann 'Merlin' wieder aufnehmen. Und nach der ersten Episode in Kalistes Land (im 'Ruined Temple') wieder bei Elminster auf 'Train' gehen, einen anderen Character als Merlin mit 'Remove' (NICHT 'Drop', dann ist er GANZ weg!) entfernen, 'Merlin2' dazuholen und dem Original-Merlin die Super-Items zurückgeben; Merlin2 geht danach in den Ruhestand ('Drop'). Nach der gleichen Methode kann man natürlich auch in Kalistes' Land erbeutete Gegenstände in die 'normalen' Realms zurückretten, Dinge duplizieren und so weiter. Die Gegenstände sind die gleichen, man muß sie nur an dem Übergang zwischen den fremden Dimensionen und dem Camp von Elminster auf der Seite der Realms vorbeisammeln.

Kalistes Land, 'Ruinen eines Tempels'

Direkt beim 'Pool', dem Portal zurück zu Elminster, trifft man eine Drow-Frau (Cynthia), deren Augen

von Kalistes übernommen worden sind. Wenn man auf ihre Frage, wer im Tempel geholfen hat, 'SILK' antwortet, gibt sie sich als deren Schwester zu erkennen und wertvolle Hilfe, z.B. daß man in den 'Testing Grounds' die 'Amulets of Stillness' und den 'Ward of Safe Passage' finden soll. Man erhält den Auftrag, eine Gruppe Drow gefangenzunehmen und Spinnen aus der 'Cavern of Fireflies' (3) zu holen. Das sollte man machen! Aber in den Gebieten, die von Mauern umgeben sind, IMMER mit Enlarge, Prayer, Protection from Evil arbeiten! Sehr happige Gegner-Gruppen. Zurück bei (1) täuscht Cynthia Kalistes das Ende der Abenteurergruppe vor (gut gemacht!) und bittet, sie zu töten, damit sie nicht voll unter die Gewalt von Kalistes fällt. Die ganze Episode bringt genug Erfahrungspunkte, um zurück zu Elminster zu gehen und durch 'Train' um einen Level aufzurücken. Zwischen Kalistes Land und Elminster geht nichts verloren, solange man nicht wieder in die 'normalen' Realms zurück will.

Kalistes Land, 'Lücke in der Lava'

Hier sollte man in der Reihenfolge der Ziffern vorgehen, der Diebin Denia (Dark-Elf) bei (6) helfen. Sie führt die Gruppe direkt zu den 'Testing Grounds', die anderweitig etwas schwer zu finden sind, da sie nicht auf der Karte sichtbar sind und zwischen zwei normalerweise unzugänglichen Bergspitzen liegen.

Kalistes Land, 'Stockade' am Weg

Hier kann man bei (7) einige Waffen erbeuten. Dem, der tiefer buddelt, springen Spinnen ins Genick! Auch die 'Drow Guards' bei (8) liefern Erfahrungspunkte. Dieser Ort ist jedoch - ebenso wie 10e - nicht zum Weiterkommen notwendig.

Kalistes Land, 'Village'

Hier liegt der Eingang zum 'Lair of Kalistes'. Erst hierher gehen, wenn man in den 'Testing Grounds' den 'Ward of Safe Passage' geholt hat! Bei (6) sieht man Locaste zum Eingang von Kalistes' Lager gehen. Hat man den 'Ward' nicht, wird sie eingelassen (Journal #88), sonst aber gefressen (Journal #14). Ohne 'Ward' wird man

beim Eintreten angegriffen und einige Waffen gehen verloren!

Kalistes Land, 'Ruinen einer Stadt'

Bei (7) und (9) können Waffen erbeutet werden, die 'Guards' bei (8) sind nicht zu schwer zu schaffen. Weit gefährlicher sind zufällig auftauchende Gruppen von 'Pets', Driders und Drow-Magiern.

Kalistes Land, 'Testing Ground'

Wenn man dieses Gebiet selbst findet, betritt man es beim Eingang (23) und muß mit einer Gruppe von Wachen fertigwerden. Wird man von Dennia (aus 10b) hierhergeführt, kommt man zur südlichen Geheimtür rein. Man schalte zu allererst die 'Drow Guards' bei (11) aus, denn die Drider, die man bei (2),(8) und (9) befreien kann - und die wertvolle Informationen geben -, räumen hier sonst vorher auf und man findet keine Beute mehr. Besonders die 'Fine Long Bows' sind nicht zu verachten, auch nicht das 'Silver Shield+3'. Die Beute-Items sind bei (3), (7) und (12) die gleichen, außerdem kann man an all diesen Orten ungefährdet 'Rest/Fix' machen. Innerhalb des Labyrinths (13 bis 22) geht das zwar auch, aber zufällige Angriffe können dazwischenkommen. Bei (1) kann ein Dieb die 'Drow Guards' jeweils problemlos beseitigen, die gefundenen 'Cloaks of Protection' für die Magier nehmen. Die Mauer bei (13) räumt ein Kämpfer (besonders wenn 'Enlarged') leicht fort. Generell: immer weitergehen! Die Illusion bei (19) ganz ignorieren. Bei (21) und besonders (22) GUT VORBEREITET reingehen, eventuell sogar 'Haste' verwenden (aber VOR 'Globe of Invulnerability'). Das kann auch der Dieb tun, wenn's auf einem erbeuteten 'Scroll' steht.

Das Lager von Kalistes ('Kalistes Lair') - Level 1

Die Kämpfe hier sind sehr hart. Öfter speichern! Generell IMMER zu Elminster zurückgehen, wenn die 'lernenden' Magier(-Ranger) um ein Level aufrücken können! Das verbessert die Trefferchancen gegen Drow und die widerlichen 'Pets of Kalistes' wesentlich. Bei den im Land auftauchenden 'Drow Guards' stets mit 'Attack' rangehen, die Gruppen sind meist klein, geben aber reichlich Punkte und haben

immer ein paar Bonus-Waffen sowie Magie-Scrolls dabei. Scrolls am besten zum 'Scribe', dem permanenten Kopieren der Spells ins eigene Zauberbuch verwenden (DAS kann man in die Realms mitnehmen!).

Um einen sicheren Platz zum Auffrischen der Magie zu bekommen, die Wachen bei (6) und (9) verhauen. Bei (9) findet man einen sehr guten Helm und Rüstung. Jede Möglichkeit ausnutzen, die 'Armor Class' der Characters zu verbessern! Bei (4) dem 'Ogre', der ein Zwergenmädchen in die Suppe hauen will, bessere Tischmanieren beibringen. Festmahl bei (5) besser stehen lassen, da würde man sich Magenschmerzen holen. Die 'Scrolls' (7) plündern, und bei (8) gibt es einen wertvollen Hinweis auf Kalistes, eine 'Marilith' (Magische Kombination Dark-Elf mit Riesenschlange). Die greifen wie Berserker an, wenn ihre Brut bedroht ist! Der Sklave bei (10) gibt Hinweis auf einen Schlüssel, den man bei (11) stibitzen kann. Damit bei (1) die Kellertreppe zum Level 2 öffnen, nachdem man die Wachen (Driders & Spinnen) sicher eingetütet hat. Schätze gibt's dafür auch. Aber die Platin-Stücke liegen lassen! Gems & Jewels sind leichter.

Das Lager von Kalistes

('Kalistes Lair') - Level 2

Hier wird's eng. Die Kämpfe bei (6) mit Haufen von 'Pets of Kalistes' sollte man ganz vermeiden. Vor (9) UNBEDINGT ALLE möglichen Vorbereitungen treffen, 'Haste' (aber VOR 'Globe of Invulnerability') und ggf. 'Mind Blank' als Schutz der Nicht-Magier vor Charm-Spells, Enlarge, Bless, Prayer verwenden. Schon der erste Gegnerhaufen hat's in sich. Kalistes per Schwert niederkämpfen, sie ist nicht durch Magie verwundbar, aber zaubert, daß die Heide wackelt!. Dazu kommen zwei weitere Gruppen aus Drow und 'Pets of Kalistes'. Nachdem man mit denen fertig geworden ist, UNBEDINGT bei 'Continue Battle?' mit 'Yes' antworten und alle Party-Mitglieder mit 'Heal' etc. wieder ganz auf die Füße bringen. Denn es gibt gleich

noch einen Kampf! Der hilfreiche Sklave aus 12/(10) ist nämlich Agent eines anderen Schergen Bane's und will die Beute, den 'Ring of Kalistes', für sich (Journal #40). Er greift an, mit einem Haufen Salamander und 'Bits of Moander' (Pflanzenmonster, immun gegen Feuer-Magie und Blitze!). Wenn die 'Bits' treffen, kann das Opfer vergiftet oder versteinert werden. 'Confusion' in die Mitte der Gegner hilft, den Angriff aufzusplitten. 'Stinking Cloud' kann die Pflanzenmonster lähmen, und 'Cone of Cold' wirkt Wunder (NICHT über die Köpfe der eigenen Leute anwenden!).

Kommt man mit dem 'Ring' zu Elminster zurück, erzählt er in Journal #82, daß damit die magische Dunkelheit in den Realms aufhört und die Vampire nicht mehr tagsüber angreifen. ACHTUNG! Alle magischen Items aus dem 'Land von Kalistes' gehen beim Übergang zu den 'normalen' Realms verloren! Besonders die 'Fine Long Bows' plus einige gute Armor-Stücke (und ein Long Sword+4) sollte man daher, auf die beschriebene Weise um diese Klippe herumbringen.

Verschiedene Orte im Norden der 'Realms'

Zurück aus Kalistes Land kann man sich in Zhentil Keep zum Trainieren der Magier(-Ranger) mit den Guards (neben dem Eingangstor) anlegen und tüchtig Erfahrungspunkte sammeln. Hat man mehrfach 'Haste' verwendet, im Magic-Shop 'Elixir of Youth' kaufen und alle Leute auf ein Alter um 25 zurückbringen (sonst sterben die irgendwann beim 'Haste' an Altersschwäche!). Man sollte jetzt einige 'kleine' Orte in den Realms besuchen, um die Magier auf Level 17 zu bringen, dann stehen auch wieder die Ranger-Fähigkeiten zur Verfügung.

Wehrturm ('Keep') im Nordwesten

Wenn man hier hereingeht und die Gruppe mit 'Enlarge', 'Prayer' und 'Bless' verstärkt, kommen die Gegner hier im Vergleich zu Kalistes Land eben aus der Bezirksliga. Sollte kein Problem sein.

Befestigte Wegkreuzung ('Crossroads') südöstlich Dragonhorn Gap

Hier gleich am Eingang die Gruppe auf einige mittlere Keilereien vorbereiten. Der Schatz bei (6) kann erst geborgen werden, wenn man den Gefangenen bei (8) 'rausgehauen' hat.

Großer Bauernhof auf Lichtung ('Large Farmhouse')

Bevor man hier reingeht, speichern! Gegner sind nicht sehr gefährlich, aber eventuelle Levelverluste (und Verluste an Erfahrungspunkten!) sind lästig. Ein paar 'Delayed Blast Fireballs' und 'Turn' vom Cleric und Paladin sollten dem untoten Spuk ein Ende bereiten.

Befestigung ('Stockade') mit Soldaten aus Phlan

Hier eventuell erst reingehen, wenn die drei Dual-Class-Leute auch wieder über Ranger-Fähigkeiten verfügen. Dann nämlich haben sie beim 'Handgemenge' mit großen Gegnern (zu denen die 9 Drachen zählen, die hier Randalen machen) einen immensen Bonus. Ansonsten mit 'Delayed Blast Fireball' zuschlagen, einzelnen Drachen mit 'Magic Missile' den Rest geben. Auch Pfeil-Feuer von Rangern hat's in sich! Der 'Small Farmyard' (F) südlich vom Dragonhorn Gap scheint verlassen. Eventuell zum 'Rest' geeignet.

Der Tempel von Tyr in Melvaunt (M)

In Melvaunt steht noch ein Tempel, den muß man von den 'Evil Spirits' befreien, die sich da eingenistet haben. In Reihenfolge der Nummern vorgehen, bei (4) aber NOCH NICHT rauf, solange man die vier Leuchter bei (3) nicht angezündet hat. Dafür braucht man die "Flamme Tyr's", die man bei (17) erringt. Bei (15) UNBEDINGT die korrekte Antwort wählen! Sonst kann man den 'Test' nicht bestehen. Wenn die Leuchter brennen, die Glocke läuten, dann ist diese Teilaufgabe gelöst und bei (1b) gibt ein Priester Tyr's der Gruppe für die Schale mit der Flamme einige recht brauchbare Gegenstände. Anschließend kann man zu dem Priester zurückkommen, wenn man mal seine 'Healing Spells' braucht, um z.B. den eigenen Cleric wieder auf die Beine zu bringen.

Taydome's Keep (TAY, Palisade mit Riesen und Ogres)

Da man aus diesem Gebiet nur dann herauskommt, wenn man sich ganz

durchgekämpft hat, ist es sinnvoll, erst jetzt (mit Magier/Rangern) hier hineinzugehen. Wenn man die Orte in Reihenfolge der Nummern betritt und mit allen Monstern fertig wird, darf man nicht mehr weiter als bis (4) in dieses Gebiet hinein, die bei (19) befreite Sasha wirft die Gruppe wieder 'raus'. Daher ist das Gelände im Nordosten nicht ganz vollständig kartographiert. Die Gegner sind nicht sonderlich haarig und dürften bei guter Vorbereitung ('Bless' etc.) keine Probleme bereiten.

Drachenhöhle (X, 'Aerie' nordwestlich von Dragonhorn Gap)

Man kann hier natürlich schon direkt nach dem Kampf um Dragonhorn Gap eindringen, aber mit Magier/Rangern ist die Durchschlagskraft der Gruppe gegen Drachen höher.

Kampf mit der Drachenhorde

Lord Bane's Unterling Thorne (Oberdrache, in Thorne's Realm) ist immun gegen Magie. Ihm sollten zwei mit 'Enlarge' vergrößerte Ranger auf die Schuppen klopfen, 'Haste' kommt dabei gut, gibt doppelte Zahl der Angriffe. Da Drachen sehr viel 'Damage' anrichten können, sind Attacken mit 'Delayed Blast Fireball' durch die Magier sinnvoll. Einzelne überlebende Drachen mit wenigen verbliebenen 'Hit Points' von den Rangern mit ELEM Pfeil in die ewigen Jagdgründe schicken, DANACH mit Magie 'in die Vollen' gehen! Hochrangige Magier sollten 'Magic Missile' gegen einzelne Drachen anwenden, 'Damage' fast wie ein Feuerball. Gegen den sind rote Drachen aber ziemlich immun! 'Cone of Cold' gegen diese Burschen einsetzen, wenn man mehrere erwischen kann. Im ersten Level der Drachenhöhle in Reihenfolge der Nummern aufräumen, nach jedem größeren Gefecht bei (3) 'Rest/Fix' machen. Die verschiedenen Schlüssel bei (5), (8), (14), (16) mitnehmen, sonst kriegt man die Tür bei (10) nicht auf. Dahinter bekommt man den Magier Modthryth endlich zu fassen, der 'Pool' im NW führt zu Thorne's Realm. Beim Übergang erfreut wieder das Spiel-

chen mit den verschwindenden Waffen und Rüstungen. Daher VOR dem Weitergehen nochmal zurück und 5 nichtmagische Rüstungen, 6 Schilde und Waffen für 6 Personen inklusive eines 'Short Bow' für den NPC Raizel (bei 5) mitnehmen. Oder Waffen an den Chaos-Winden vorbeitricksen. Die Kämpfe ab (17) gegen insgesamt 18 Drachen plus Thorne sind nicht von Pappe. Bei (20) unbedingt topfit und erstklassig vorbereitet reingehen. Ein Ki-Rin (japanisches (!) Sagentier, quasi Pegasus/Einhorn, auch: ordentliche Nippon-Biersorte) ist gefangen und getötet worden, Thorne benutzt jetzt dessen "Horn des Schicksals". Aber der Geist des Ki-Rin hat bei (14) zwei Plätze zum 'Rest/Fix' gesichert, damit die Abenteurer ihn rächen können. Das Horn wird bei (20) erbeutet, man soll es laut Ki-Rin einmal für jedes Gruppenmitglied blasen, um in Bane's Realm die 'Eiserne Mauer' zu überwinden" (Journal #34). Kommt man zu Elminster mit dem Horn zurück, erzählt der in Journal-Eintrag #47, wie wichtig das Ding ist.

Ruinen von Myth Drannor

Im Südwesten liegen die Ruinen der alten Elfenstadt. Vor dem Tor schließt sich Prinzessin Nacacia an, sie führt eine Abteilung Ritter von Myth Drannor an, von denen einige verschwunden sind. 'Rest' ist in Myth Drannor wegen der häufigen Angriffe umherziehender Basilisken (Wohl dem, der ein 'Silver Shield' hat!) praktisch nur im unbenutzten Raum (5) sinnvoll. Hauptgegner hier sind Raksasha, zauberkundige, jedoch völlig magie-immune Wesen. Daher mit Schwert und Pfeil/Bogen am Zaubern hindern! Für Nacacia am besten einen guten Bogen und Pfeile mitbringen - oder mit dem 'Remove'-Trick duplizieren! Der 'Maharaja' der Raksasha plant, Thyranthraxus wiederzubeleben. Um mit diesem bösen alten Bekannten nicht erneut Ärger zu kriegen, sollte ein hochrangiger Kleriker 'Dispel Evil' parat haben. Der Kampf gegen etwa 12 Raksasha bei (10) ist unangenehm, da von sieben Leuten maximal sieben Raksasha erwischt werden können - es sei denn, einem Krieger unter Einfluß von 'Ha-

ste' gelingt es, 'seinen' ersten Raksasha ganz fertigzumachen und noch einen zweiten zu verletzen. 'Prayer' und 'Protection from Evil' und 'Globe of Invulnerability' helfen. Nacacia verläßt die Gruppe.

Der Rote Turm

Den Roten Turm betritt man durch den Garten. Ein Keller und elf Geschosse sorgen für reichliche Kämpfe. Nach dem Fall des Turmes findet man hier die Stadt Phlan, die durch böse Magie in eine Höhle neben dem Keller versetzt ist. Kampf gegen drei Gruppen von Gegnern vor erstem Betreten der Stadt, innen einige 'Säuberungsaktionen' (siehe Phlan-Slums, Nummer 11 bis 13). Im Turm ist nach Kämpfen mit Monstern, die man in einem Raum stellt, meist 'Rest/Fix' sicher. Eine Kämpferin (Shal) schließt sich an, das Rätsel um ihre Person ist aber ein bißchen durchsichtig, wurde sie doch der Gruppe als 'Fighter/Mage' angekündigt, und eine Shal wie ein Ei dem anderen gleichende Magierin scheint dem Zauberer Marcus (dem hiesigen Ober-Schurken) zu helfen. Schlimme Kämpfe gibt es vor Niveau 11 eigentlich nicht. Erreicht man Niveau 9, geht es NICHT mehr zurück. Im Turm kann man, wenn man will, die Differenzen zwischen den roten und schwarzen Magiern ausnutzen und z.B. bei (4) im Level 7 zwei solche Gruppen aufeinander einzaubern lassen. Interessante Beute (Shield+4, Helm+4) bei (7) im Geschloß 8, sollte man vielleicht duplizieren, um alle vorderen Kämpfer damit auszurüsten. Der Kampf gegen drei Gruppen von Klerikern im Osten des Levels 9 wird mit einiger Vorbereitung (Prayer, Protection und so, 'Haste' nicht nötig) einfacher. Hat man im Level 10 nacheinander in den einzelnen Kammern der schwarzen Magier aufgeräumt, greifen in der Halle davor die restlichen Mitglieder des 'Black Circle' an. Bei der Beute 'Boots of Speed', die die 'Armor Class' um zwei verbessern und doppelte Bewegung ermöglichen - ideal für den Dieb, um zum 'Backstab' bes-

ser ranzukommen. Im Geschloß 11, dem 'Penthouse' von Marcus, wird es etwas eng. Der Hausherr zeigt sich erst bei (12), wenn man das Stockwerk vollständig erkundet hat. Ein Kampf bei (9) gegen vier Kleriker-Gruppen von allen Seiten ist ungemütlich, aber gut vorbereitet kein zu großes Problem. Marcus aber nur gut vorbereitet - eventuell nach Rast bei (7) - an die Magier-Robe gehen. Dabei bekommt man es mit vier Wellen von Gegnern zu tun. Nach jedem Teil-Sieg mit 'Continue Battle?' (Yes) Heilen und die Schutzmagie erneuern, wenn nötig! Erster Kampf geht gegen eine Banshee und einige Spectres, die am besten der Kleriker mit 'Turn' erledigt. Danach greifen 'Minions of Bane' und eine Horde 'Bits of Moander' an, Pflanzenmonster, die gegen Feuer immun sind, von Blitzen GEHEILT werden! 'Cone of Cold' hilft, manchmal auch die gute alte Stinkwolke.

Im dritten Kampf schickt Marcus neben den 'Minions' einen gefährlichen Roten Magier, der gegen Feuer geschützt ist, ins Feld - die Feinde kommen in zwei Gruppen von zwei Seiten. Als vierte und letzte Welle endlich Marcus höchstpersönlich, zusammen mit 'Minions' und zwei weiteren Zaubern. Marcus hat sich AUCH gut vorbereitet und z.B. durch 'Mirror Image' und 'Fire Shield' geschützt. Ein Kämpfer, der durch 'Haste'-Zauber über VIER Angriffe mit Pfeil und Bogen verfügt, kann ihn aber entscheidend an eigener Hexerei hindern. Die 'Bracers AC2' von Marcus, sein 'Ring of Protection+3', 'Ring of Wizardry' (verdoppelt Level-5-Zauberkräfte!) und drei 'Cloaks of Protection+1' gehören zu den Raritäten dieses Spiels. Kommt man nochmal bei dem 'Geisterdiener' von Marcus vorbei, erzählt dieser, daß sein Herr jetzt in der Hölle hockt - 'What a career move!'. Schwarzer Humor im AD&D-Spiel, ist neu. Nach dem Kampf treffen Shal und Petra aufeinander, das Rätselchen löst sich (Journal #79). Shal gibt den Hinweis, so schnell wie möglich zum Tempel zu gehen, der Turm wackelt! Kunststück, wurden die Geschosse nach oben ja immer größer (da hat wohl die Bauaufsicht

gepennt!). Das 'Gefäß Moanders' neben dem Tempel rammt den Turm. Shal fordert zum Springen auf, der Turm bricht zusammen. Im 'Gefäß' ist ein Dimensionstor! Shal gibt der Gruppe noch ein 'Vorpal Sword' (+3, wird NICHT durch Dimensionsübergang zerstört). Später kann man - mangels Turm - an einem Seil zum 'Gefäß Moanders' hochklettern.

Moanders Land

Auf dem Bildschirm wirklich eindrucksvoll - ein Riesenkörper, der in der Leere schwebt! Auf dem Ding kann die Gruppe herumlaufen, im 'Gelände' ist 'Rest/Fix' einigermaßen machbar. Zunächst muß man einige 'kleine' Orte abklappern, um ins Herz des schlafenden Gottes vorzudringen -denn DORT sitzt Tanetal, der dritte 'Unterhäuptling' Banes. Beim 'Mann im Ohr' Moanders kann man sicher Rasten, Wunden heilen lassen, sogar trainieren. In dem Gebiet der 'Wunde im linken Arm' wird eine kleine Neben-Episode abgespult, bei der die Wohnung von Aeghwaet (Journal #27) von Bane-Minions, Magiern und 'Elementals' befreit werden muß. Als Dank erhält die Gruppe Schätze und zwei 'Potions', "um das Herz zu betreten und da zu überleben." Diese Potions benutzen, um in der Wunde an der Brust das Gewebe zu erweichen und zum Herzen vorzudringen. Das 'Herz Moanders' kann selbst einen "alten" AD&D-Fan nahezu zur Verzweiflung treiben. Es gibt KEINEN Ort zum sicheren Rasten, endlose harte Kämpfe gegen Horden von 'Bits of Moander', manchmal auch 'Minions of Bane'. 'Cone of Cold' wirkt gegen beide, und der 'Ring of Wizardry' von Marcus verdoppelt gerade die Level 5-Sprüche. Mein Tip: diesen Ring ebenfalls duplizieren! Direkt kommt man gegen Tanetal nicht an, der sitzt bei (7) in der linken Herzkammer und löst einen Herzschlag aus, wenn die Gruppe sich zeigt - die wird dann in die Aorta zwischen (15) und (6) gedrückt. Der 'normale' Herzschlag kommt bei Zeiten xx.00 und xx.34, dann sollte man aus den großen

Arterien verschwunden sein, sonst geht's ebenfalls RAUS. Schlüssel zum Sieg ist das mehrmalige Aufspüren eines Elfs, der hier 'Wartungsarbeiten' macht. Der Gute kann aber auch zufällig an ganz anderen Orten sitzen! Dazu laufen FALSCHER Tanetals herum, die man erst nach (16) mit einer Art 'Stimmgabel' erkennen kann. In Reihenfolge der Zahlen vorgehen, das Füllhorn bei (11) erst mitnehmen, wenn der 'Wächter' es verlangt. Danach kann man nämlich im Kampf NUR NOCH EINEN SCHRITT machen, bis man den Elf wiedergefunden hat. Der bei (14) erbeutete 'Staff Sling+6' ist die beste Fernwaffe für Kleriker in diesem Spiel. Gibt man dem Elf das Füllhorn und hilft bei der Magie aus, weist er die Gruppe an, in der 'Pulmonary Artery' eine Salbe zu suchen (16).

Im Herzen des Bösen

Die magnetischen Golems bei (17) kommen erst nach dieser Episode, die Salben finden sich bei (18) und der Wächter reibt - wenn man ihn bei (19) wieder gefunden hat - die Waffen damit ein, sie laden sich elektrisch auf. Kommt man JETZT in die Linke Herzkammer, kann man die Herzklappe ('ventricle') mit den Waffen reizen, Tanetal wird von der eigenen Strategie überrascht und mit rausgespült. Hinterher! Bei (21) kann man ihn schließlich stellen. Er ist magie-immun! Mit gut vorbereiteten Kämpfern (Enlarge, Haste) fertigmachen, vorher speichern! Denn wenn Tanetal mit seinem Schwert trifft und das Opfer Pech hat, ist der Kopf ab! Die Gruppe erringt den 'Talisman of Bane', und Elminster teilt in Journal #41 mit, daß damit sogar ein Sieg über Bane möglich ist.

Die böse Stadt Mulmaster und die Höhlen darunter

Einen Waffen-Laden wie hier hätte man in diesem Spiel oft ersehnt, es gibt 'Arrows+2' und sogar 'Fine Long Bows' für 10000 Goldstücke. Wenn man einmal von der Arena in den Höhlen war und dann einen der Tunnel an die Oberfläche gefunden hat, kann man auch im Gelände die Eingänge der

Tunnel finden. Die Banite-Priester bei (1) geben in ihrem Gesang einen Hinweis, wie man sich im Labyrinth in den Höhlen (11) bewegen muß, um weiterzukommen. Das 'Inn' ist sicher, und die Trainingshalle zugänglich, wenn man einen Mann im Gang davor besticht. Akzeptiert man die Herausforderung zur Arena bei (5) oder besucht den 'Justiziar' von Mulmaster bei (7), landet man in der Arena und kann in zwei oder auch drei Kampfunden Drachen, Riesen-Würmer und Displacer Beasts oder auch Salamander meucheln. 'Der große Preis' ist eine Audienz bei in Interview mit Arcam in den Katakomben. In den Katakomben des Beholders Arcam kann man beim ersten Male einen Auftrag annehmen, Manshoon in Mulmaster eine Lehre zu erteilen, falls man den noch nicht 'besucht' hat. Beim zweiten Male kommt es zum Kampf gegen Söldner im Dienste des Beholders. Dann ohne große Rast hinterher, sonst organisiert sich der Widerstand (ist aber auch dann nicht fürchterlich stark). Nicht auf Bedingungen Arcams eingehen, am besten durchkämpfen bis (22). Zurück geht es eh' nicht, denn die Leiter bei (1) wird weggezogen. Im Nordosten laufen reichlich Untote herum, sogar untote Beholder gibt's, aber der Kleriker sollte jetzt so hoch aufgerückt sein, daß 'Turn' die meisten Grufties beseitigt. Im Labyrinth entsprechend den Buchstaben vorgehen, bei (e) nach Norden drehen, der nächste Schritt teleportiert nach (11). Die Wächter bei (12) bis (15) kann man sich aufsparen, um dort gut ausgeruht nach dem Ende Arcams reinzugehen. Die Ettins, der Beholder, die Medusen und Riesen-Margoyles bei (17) sind lästig, aber keine ernsthaften Gegner, wenn es gelingt, den Beholder gleich fertigzumachen. Öfter speichern, falls mal ein Beholder mit 'Disintegrate' Erfolg hat. Die Kämpfe zwischen (18) und (22) sollte man gut vorbereitet angehen, bei (19) eventuell auch einmal 'Haste' einsetzen und gleich bis (22) nachsetzen. Im Schatzraum (20) anschließend aufräumen. Der Weg in Banes Land (Dimensionstor bei (16)) führt durch drei Räume, in denen man entspre-

chend die drei magischen Objekte einsetzen muß - das Horn gegen die Drachen, den Ring von Kalistes gegen die Spinnen, den Talisman gegen die riesige schwarze Hand. Kämpfe jeweils mittelschwer. Gerade gegen die vielen großen Gegner (Drachen, Bits of Moander, Pets of Kalistes, Bane Minions) wirken jetzt die Angriffe der Ranger (Dual Class) verheerend, ohne Magie zu verbrauchen. Auf dem Weg zu Banes Land wieder das Spiel mit den verschwindenden Objekten - Gruppe durch 'Duplizier-Trick' optimal ausrüsten, am Ende kommt es nämlich noch dicker! Dabei am besten gleich den 'Ring of Electrical Immunity' für die drei schwächsten Mitspieler anfertigen!

'Dark Phlan', Kopie von Phlan in Banes Land

Daß hier ausgerechnet eine Kopie der Stadt Phlan steht, mag an der Vorliebe Banes für die Stadt seiner ersten Niederlage, aber auch an der Faulheit der Programmierer liegen. Im gesamten Gebiet bekommt man es reichlich mit Untoten zu tun, gegen die hier im Lande Banes der 'Turn Undead'-Zauber total versagt. Daher mit Feuerbällen und Waffen angreifen! Gegen Kälte und Blitze sind Untote immun. Das 'Inn' ist trotz ihres Aussehens relativ sicher. Man kämpft sich gegen Dunkel-Elfen und Untote bis (10) durch, um die Stadtschreiberin Sasha aus den Klauen des Untoten Cadorna zu befreien. Bei den Wachen bei (7) kann man sich gute Waffen und Rüstungen holen, wenn man seine Truppe nicht per 'Remove' etc. schon bestens ausgestattet hat. Auch die 'Dark Lords' haben gute Ausrüstung. Bei den roten 'Bane Minions' aufpassen - die sind gegen Feuer ziemlich immun, die blauen mit 'Fire Shield' geschützt, also mit Kälte, 'Magic Missiles' und Pfeilen angreifen. 'Fine Long Bows' und 'Arrows+2' aus Mulmaster sind, so man sie hat, sehr nützlich. Den Schatz der Stadt bei (13) sollte man auch abholen. Im Westen geht es zum Palast von Gothmenes, hinter der 'Eisernen Mauer'. Dort das 'Horn des Schicksals' für jedes Party-Mitglied einmal benutzen, wie vom Geist des Ki-Rin empfohlen. Die Mauer fällt.

Gothmenes Palast in Bane's Land (Finale!)

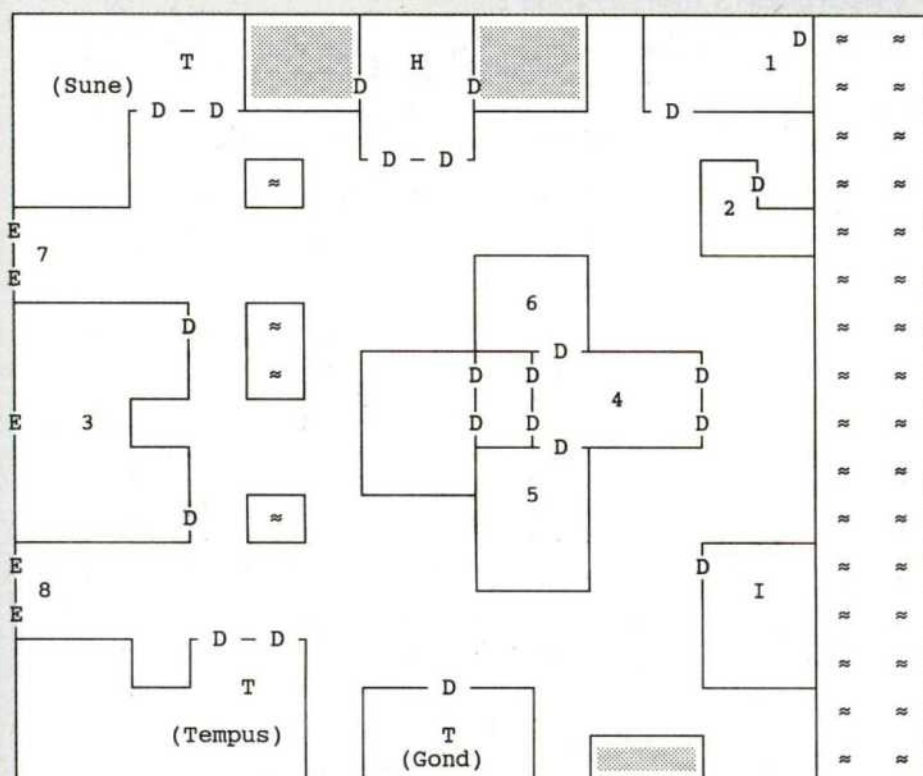
Man kann zunächst nur in einen Vorraum gelangen, von dem aus man durch 'Look' in den äußersten Gangecken bei (3) die geheimen Türen in den Palast findet (das hat gedauert, da draufzukommen!). Alle drei magischen Objekte müssen präsent sein, sonst denkt Gothmenes nicht daran, aufzutauchen. Bei den Kämpfen im äußeren Palast KEINE Informationen geben, die Raksasha bei (4) am besten gleich angreifen. Hat man sich durch die Bane-Minions bei (5) und, mit guter Vorbereitung, die bei (6) lauenden Beholder durchgekämpft, kann man dort relativ sicher rasten (das braucht man auch!). Danach die Drachen bei (7) und die Schlangen plus Salamander bei (8) besuchen. Wenn man bei (9) den inneren Palast betreten hat, kommt man sehr wahrscheinlich nicht wieder hin-

aus, bevor Gothmenes unter dem Rasen liegt (oder die Gruppe ...), denn es stellen sich wahre Heerscharen von Bane-Minions entgegen. Und keine Möglichkeit zur Rast ... Dem Raksasha, der sich hier als Elminster ausgibt, das Handwerk legen. Man hört darauf (im Horn), daß Gothmenes die 'Tantalus-Uhr' bei (15) startet, er will Elminster in einer Stunde fangen. Da kann man kurz die 'Bücherei' bei (10) oder die 'Halle der Artefakte' bei (11) erkunden, besser wohl gleich zu (12) bis (16) gehen. Die Kleriker sollten REICHLICH 'HEAL' und 'RESURRECTION' parat haben, jetzt wird es sehr schwer. Wenn ein Spieler beim 'Todes-Teich' (16) mit dem 'Crystal Ring' hineingreift, kann er Bane's Kristall erbeuten, das schwächt Gothmenes. 'Heal' ist aber dringend nötig. Gothmenes merkt jetzt, daß die Gruppe stärker ist als gedacht, und stellt sich bei (17). Vorher UNBEDINGT die 'Rings of El-

ectrical Immunity' auf Funktion prüfen (Encamp, Display Magic). Vorbereiten mit allen Finessen, 'Bless', 'Enlarge', 'Prayer', 'Protection from Evil', 'Mirror Image', 'Invisibility', 'Haste', 'Fire Shield'. Feinde in drei Wellen, erst Bane-Minions und Dracoliche, die alle mit Blitzen werfen, dann der Beholder Xoham und seine Schwarze Garde, dazu jede Menge Monster. Wer den 'Crystal of Bane' trägt, kann viele Gegner vernichten, wird aber bis auf wenige Hit-Points verletzt ('Heal' so schnell wie möglich!). Auf Vorschläge von Gothmenes NICHT eingehen, tödliche Fallen! Beim Endkampf (dritte Welle) gegen Gothmenes geht Magie NICHT mehr, also vorher voll drauf! Mit dem Ende Gothmenes' und seiner Monsterschar zieht wieder Friede, Freude, Zufriedenheit und Eierkuchen in den Realms ein. Viel Spaß!

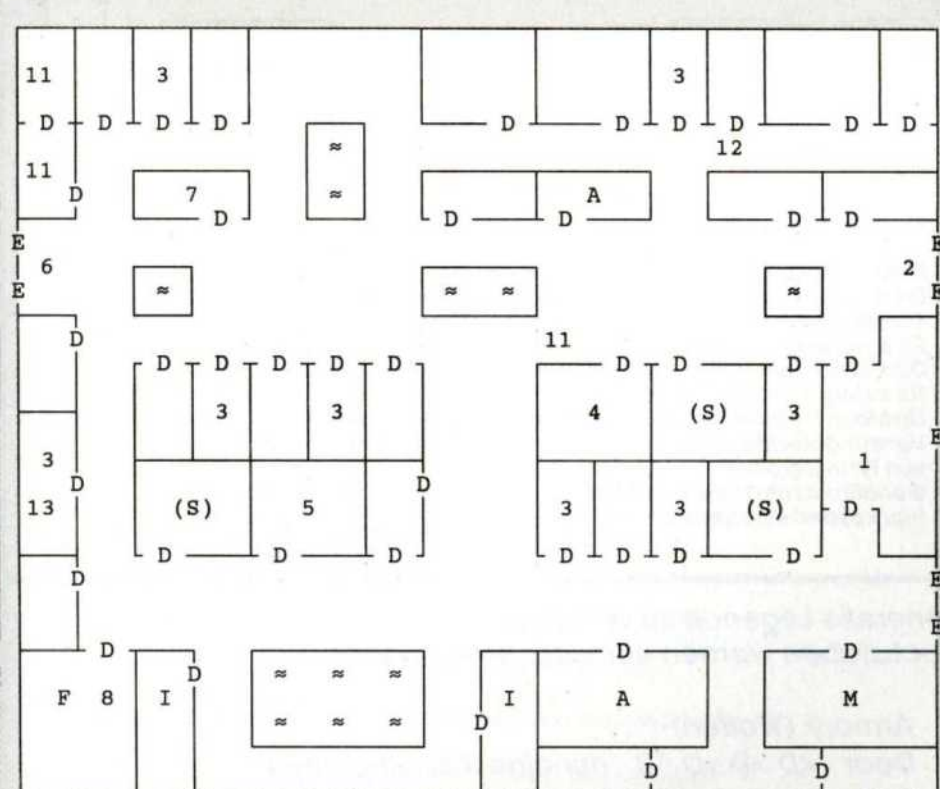
H. J. Waldow

1) Phlan, Zentrum (Start des Spiels)



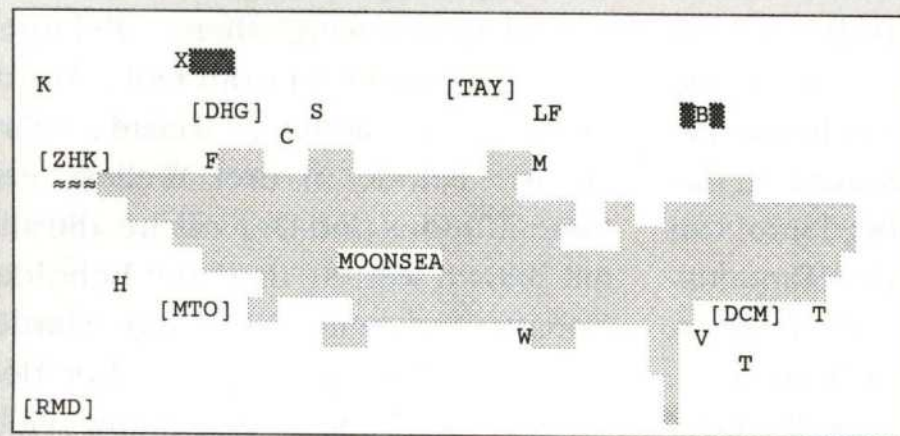
- 1 Fährverbindung geht nicht, 'Durch Wetter beschädigt'
- 2 Kloster von Tyr
- 3 Valhegen Park
- 4 Town Hall. Audienz beim 'Council' (#25), Auftrag
"Treffen bei Kuto's Gate"
- 5 Alter Mann (Elminster?) in Bibliothek,
"Freunde, verläßt diese Stadt bald ..."
- 6 Stadtschreiber, 'Habe Gems, aber keine Aufträge'
- 7 'Verrätertor', Traitor's Gate, (#57)
- 8 Parkside Gate

2) Phlan, alte 'Slums'



- 1 Valhegen Park (West-Teil)
 - 2 "Verrätertor"
 - 3 Private Häuser
 - 4 Laden für Kleidung (uninteressant)
 - 5 Pfeil&Bogen-Ausrüstung
 - 6 Kuto's Gate. Sobald Party hier herausgeht,
bricht das Unheil über Phlan und die Realms
herein; Elminster holt die Gruppe in eine Art
'Dimensionstasche' (#15) und gibt den Auftrag,
die Diener Banes zu bekämpfen.
 - 7 Währsagerin, hat aber nichts Wichtiges erzählt.
 - 8 Tavern (#9), ein Kampf mit Ettins.
-
- Nach 'Wiederauffindung' von Phlan:
Auftrag in Town Hall, östlich des Verrätertores
eingedrungene Feinde aufzuspüren.
- 11 Invasoren (Rote Magier & Kämpfer) kommen aus der
Kanalisation (zufällige Orte, 2 bis 3mal)
 - 12 Soldat meldet: 'Sie sind in einem Haus bei
Kuto's Gate und haben Geiseln genommen'
 - 13 Geiseln, die von zwei Gruppen Schwarzer Magier
und einem 'Moander-Bit' befreit werden müssen.

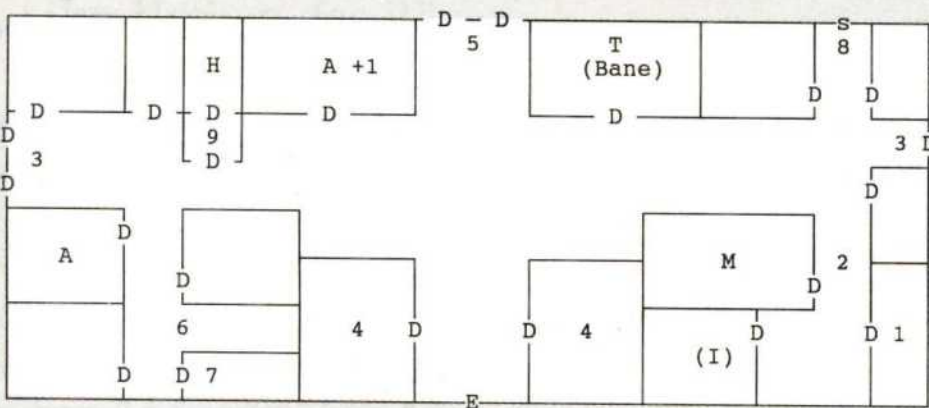
3) Forgotten Realms, Übersicht (nicht schön, aber nützlich)



Die Objekte ohne () sind im Bildschirm nicht sichtbar!

- (ZHK) Zhentil Keep
- (DHG) Dragonhorn Gap, Steading mit Giants
- (TAY) Stockade mit Giants & Ogres, "Taydome's Keep"
- (MTO) Mage's Tower (danach: Phlan im Untergrund!)
- (RMD) Ruinen von Myth Drannor
- (DCM) Dark City von Mulmaster
- B Höhlen der 'Silver Blades', N von Hulburg
- C Crossroads, befestigt
- F Farmyard
- H Hütten im Tal
- K Keep (Wehrturm)
- LF Large Farmyard
- M Melvaunt, Tempel steht noch
- S Small Stockade (mit Truppen aus Phlan)
- T Tunnel-Mündungen zur Höhle von Arcam unter Mulmaster
- V Small Village
- W Wayhouse
- X Aerie (Drachenhöhle, Eingang -> Thorn), W vom Krater

5) Zhentil Keep ('Area' geht nicht)



- 1 Mabrill fragt, ob Gruppe Bane verehrt; bei 'Nein' Journal #36.
- 2 Drow zerren einen alten Mann auf einen Wagen. Befreien, dann Kampf, Alarm (2 Tage lang, oder kurz bei (8) rausgehen ...).
- 3 Tore, nur mit Genehmigung von Manshoon zu passieren (also nie).
- 4 Dark Elves oder (später) Zhentil Kämpfer+Magier.
- 5 Tor zu Manshoon's Turm.
- 6 Ein Mann bietet für 10 Gems ein 'Mace' an. Ist +4, kaufen!
- 7 Verwundeter Mann erzählt, daß die 'Lamp of Vigilance' im Tempel von Tyr in Gefahr ist.
- 8 Geheimtür zum Turm-Komplex. SCHLIESST sich, wenn man weitergeht!
- 9 Hier kassiert einer jedesmal 10 Gems, bevor er Zugang freigibt.

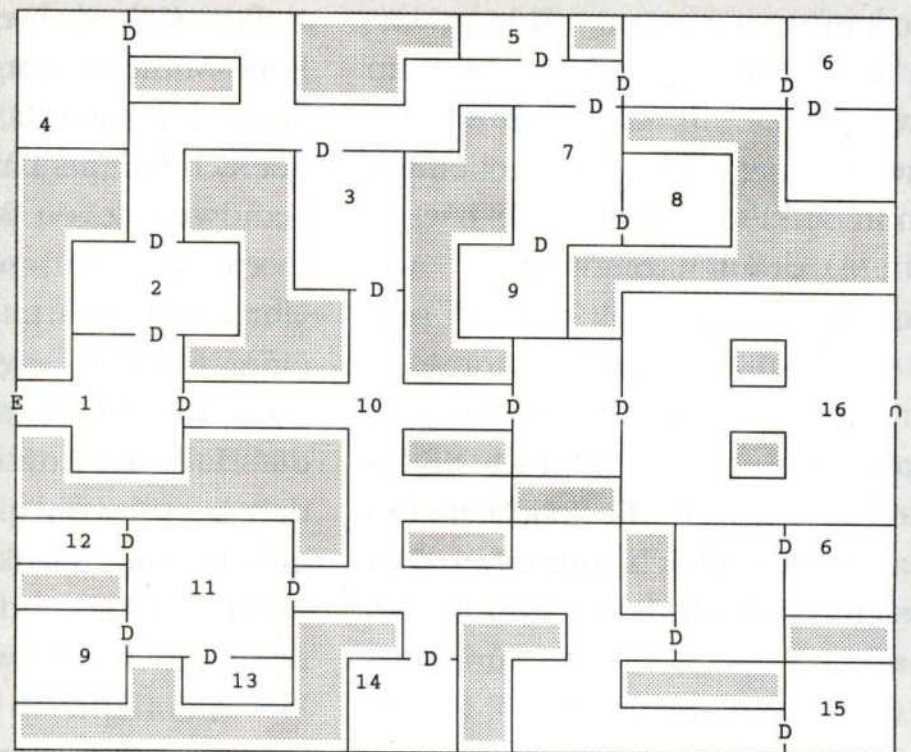
Generelle Legende zu den Karten

(Buchstaben werden einheitlich verwendet):

- A Armory (Waffen)
- D Door <D> >D vD ^D nur eine Richtung offen
- E Exit (Ausgang)
- F Tavern ('F'ight)
- H Hall of Training
- I Inn ('Rest' sicher)
- M Magic shop
- S Shop
- s Geheimtür (ggf. auch mit Richtung wie Tür)
- T Tempel (ggf. mit Name des Gottes)
- U Tunnel/Treppe
- U Torbogen
- ∞ Pool (Dimensions-Tor)
- ≈ Wasser (logo ...)
- ☼ Dreh-Feld
- Nicht zugänglich

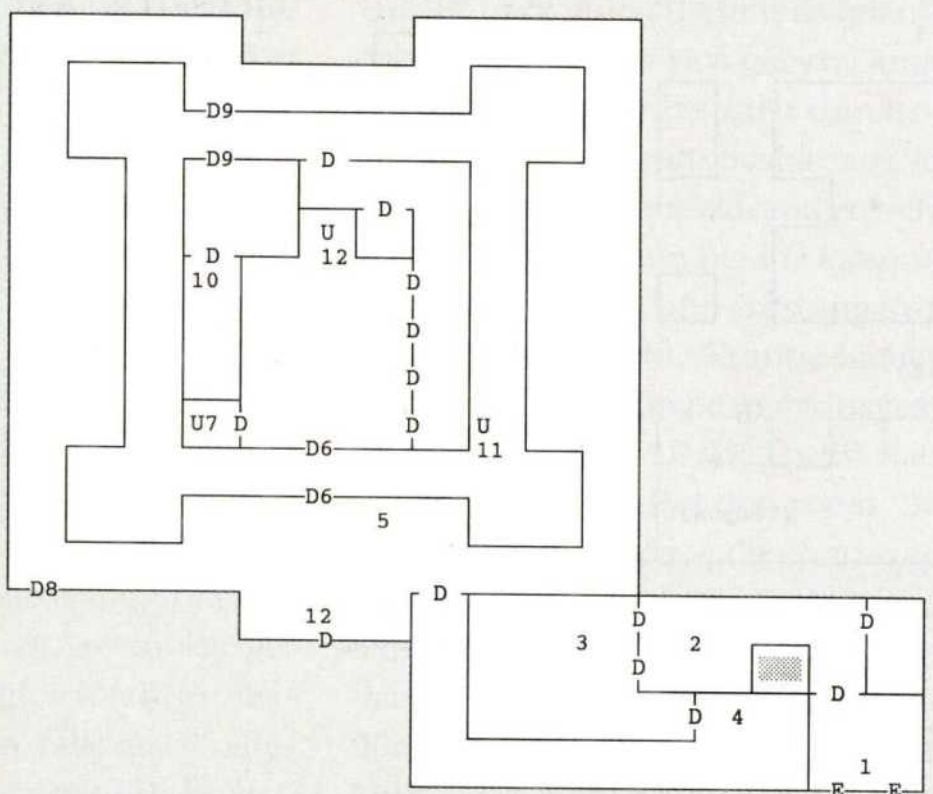
Ziffern bezeichnen ortsspezifische Ereignisse.

4) Cave of the Silver Blades



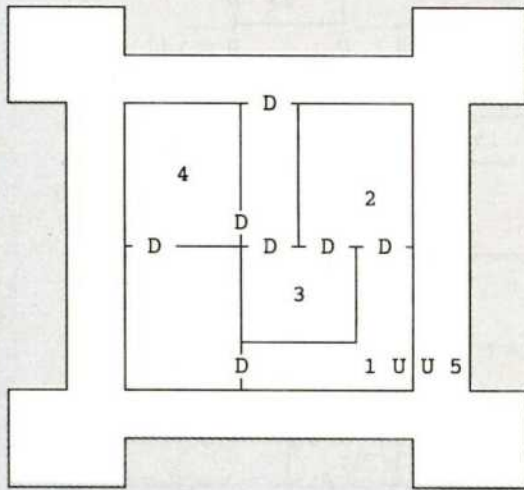
- 1 Giant fragt, ob Party 'Silver Lady' sehen will. 'North Door'
- 2 Vala (Fighter Lvl. 23) schließt sich an (#63). Gibt Silver Shield+4. 'Rest' hier möglich.
- 3 Vaasans & Dark Elves greifen an. Beute: Helme+1!
- 4 Ghosts ('Turn' wirkt gut). Kommen öfter, zufällig.
- 5 Giants 'with rock', greifen an (ist der 'Worldstone'!)
- 6 Vaasan Fighter & Magier sind durchgebrochen. Kampf.
- 7 Vala: "Ein Talisman liegt im östlichen Raum"
- 8 Fire Elementals, 'Crucible' nehmen
- 9 Ruhig; 'Rest' hier möglich.
- 10 Vala: 'Wir müssen alle Talismane haben, bevor die Vaasans im Osten durchbrechen ...'
- 11 Särge; mit 'Search' ran; 'Staff of Lindenwood', Battle Axe+4, Helm +2; danach Angriff von Undead.
- 12 Vampire
- 13 'Search' findet Schatz: Plate Mail+4, Ring of Blinking
- 14 'Eichen-Wurzeln'. 'Search' in NW-Ecke gibt 'Oakroot Staff'. Danach greifen 5 'Earth Elementals' an.
- 15 Fire Elementals (ca. 6).
- 16 Gefundene Objekte benutzen ('Yes'), danach verläßt Vala die Gruppe durch den Torbogen, um die 'Elementals' mit den Talismanen anzugreifen. Gegner: 2 Gruppen Vaasans, Kämpfer & Magier.

6) Manshoon's Turm, Erdgeschoß



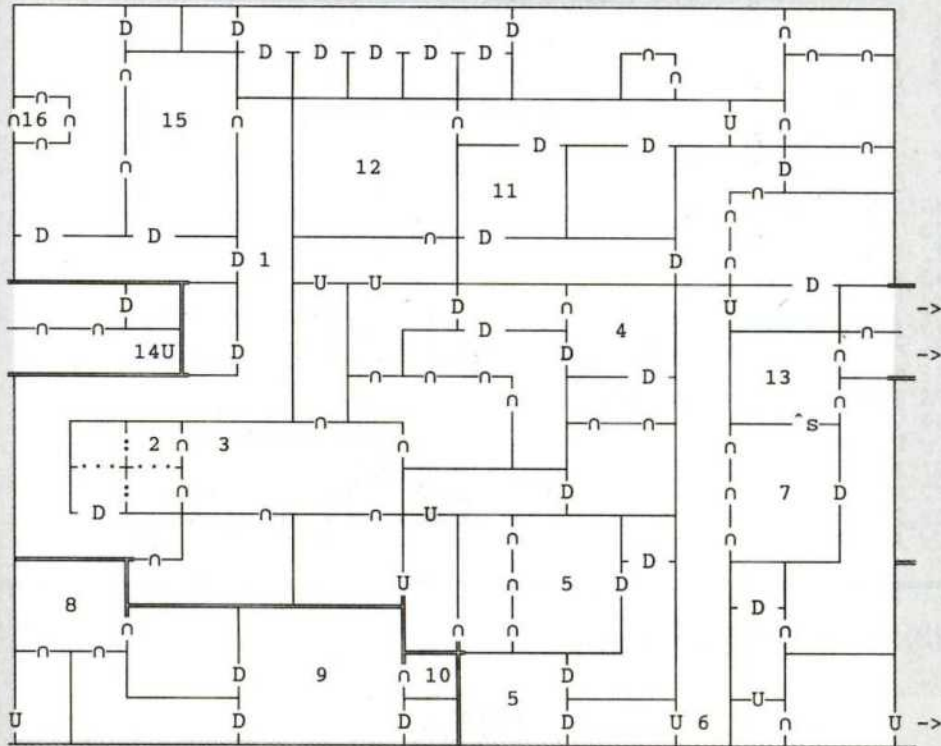
- 1 Ausgang nach Zhentil Keep
- 2 Befragung durch 7 Priester; Kampf, dazu 'Elementals'.
- 3 Kampf gegen ca. 10 'Minions of Bane'. Beute: Cloak of Protection. +2
- 4 Hier warten gut ein Dutzend Kämpfer.
- 5 Wachmannschaft vor dem Tor, 2 Gruppen Kämpfer & Magier
- 6 Diese Tür TELEPORTIERT zum Gegenüber! Ebenso D9.
- 7 Treppe runter zum ersten Keller-Niveau
- 8 Teleportiert zum Geheimgang hinter der Tür (8) in Zhentil Keep.
- 9 siehe (6)
- 10 Beim Verlassen des nördlichen Raumes greifen Drows an. Beute: Light Crossbow +4 unter anderem.
- 11 Treppe zum ersten Stock
- 12 Wagen-Tor bzw. Rampe, nicht zugänglich.

7) Manshoon's Turm, Erster Stock (Level 2)



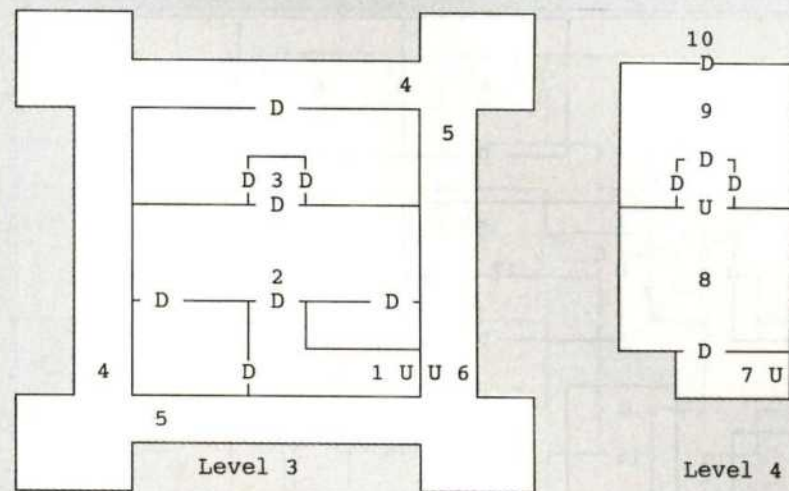
- 1 Treppe nach unten
- 2 'Manshoon's brüllende Fanatiker', Clerics, Magier, Rogues
- 3 Zhentil Guards, Champion, Magier
- 4 Angriffe von Spinnen
- 5 Treppe zum 2. Stock (Level 3)

9) Höhlen der 'Dark Elves' unter Manshoon's Turm



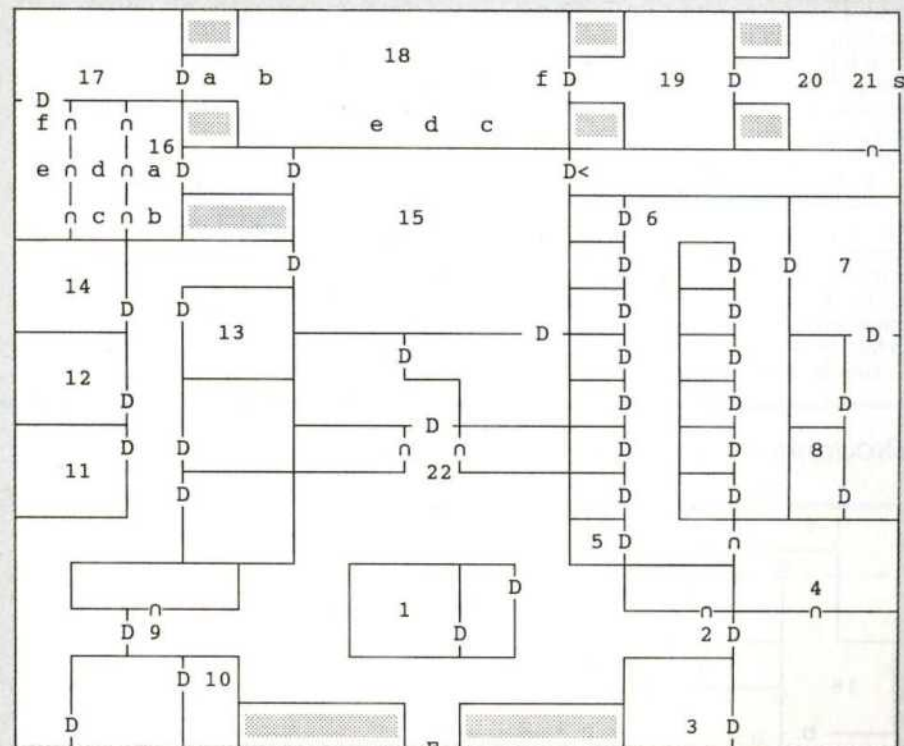
- 1 Kutsche wartet, einsteigen! Drow gefangennehmen, gegen Lösegeld laufen lassen (bei 3). Beute-Items NICHT benutzen, 'cursed'.
- 2 Traned (NPC, Fighter/Thief) hier versteckt. 'Rest' recht sicher.
- 3 Drow Priests & Sorcerers sind überrascht (Kampf-Bonus)
- 4 Drow 'Äbtissin'. Zwei Kämpfe hintereinander!
- 5 Hier kommt es mehrfach zu Angriffen aus dem Hinterhalt, bis zu 3 Gruppen von Drow Mages & Priests.
- 6 Die Leiter wird einmal von oben hochgezogen! Zurück über 9-11-12.
- 7 Kampf gegen größere Drow-Gruppe, Sklaven werden befreit, Traned beim Auskundschaften verwundet. Führt dann Sklaven nach oben. 'Rest' ziemlich sicher möglich.
- 8 Statue eines Drow Königs. Traned (wenn mit) fällt in 'Trap door'.
- 9 Random-Angriffe von Umber Hulks & Carrion Crawlers
- 10 Tunnel zum Gefängnis 'Prison Level'
- 11 Drow mit Gefangenem (Traned!), falls diese nicht dabei ist.
- 12 Zhentil Krieger & Magier, danach eine Welle Drow. Nicht einfach.
- 13 Spinnen-Götzenbild. Traned geht, wenn mit, auch hier in Falle.
- 14 Tunnel nach unten, zum 'Drow Temple'.
- 15 Drow verladen Sklaven. Bei 'Fight' erst ca. 12 Drow, dann eine zweite Welle von Spinnen. Das ganze ca. zweimal, dann ist Ruhe. Man kann aber mit einen der leeren Wagen nach oben fahren, wenn man hier von Süden oder Osten reinkommt.
- 16 Zum Tunnel (7) in Manshoon's Turm.

8) Manshoon's Turm, Zweiter Stock (Level 3) und Level 4



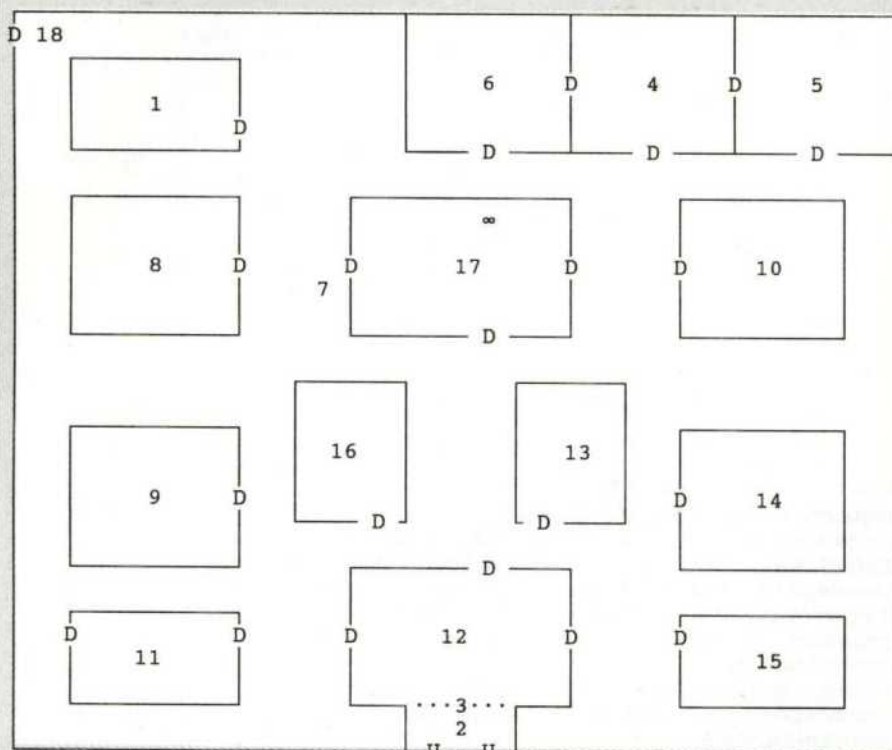
- 1 Treppe nach unten zum Level 2
- 2 Drachen greifen an: 5 Schwarze, 5 Grüne, 1 Roter
- 3 Adjutant Manshoons: Beholder+Salamander+Ettrins+Giants
- 4 Journal #26, Manshoon hat Ungeheuer losgelassen, NUR mit 'Power Word Blind' kommt man an dem Ding vorbei.
- 5 Treppe zum 3. Stock (Level 4)
- 6 Treppe zum 2. Stock
- 7 'Necklace of Missiles', dann Falle. 'Summoned Creature' hat aber was gegen Manshoon und befreit die Party. Wenn man hier herum geht,
- 8 Manshoon beim Zaubern. Optionen 'Shoot', 'Charge', 'Use Magic', 'Retreat'. Bei 'Charge' gibt es Kampf mit 4 x (Magier+2 Margoyles+Drow Cleric), recht heiß. 'Shoot' danach läßt den Zauber platzen und setzt die 'Summoned Creature' auch frei.
- 10 Manshoon verschwindet durch 'Magic Door', die ist ZU! Das herbeigezauberte Biest verwüstet den Tower (türmen!).

10) Sklaven-Gefängnis unter Drow Cave



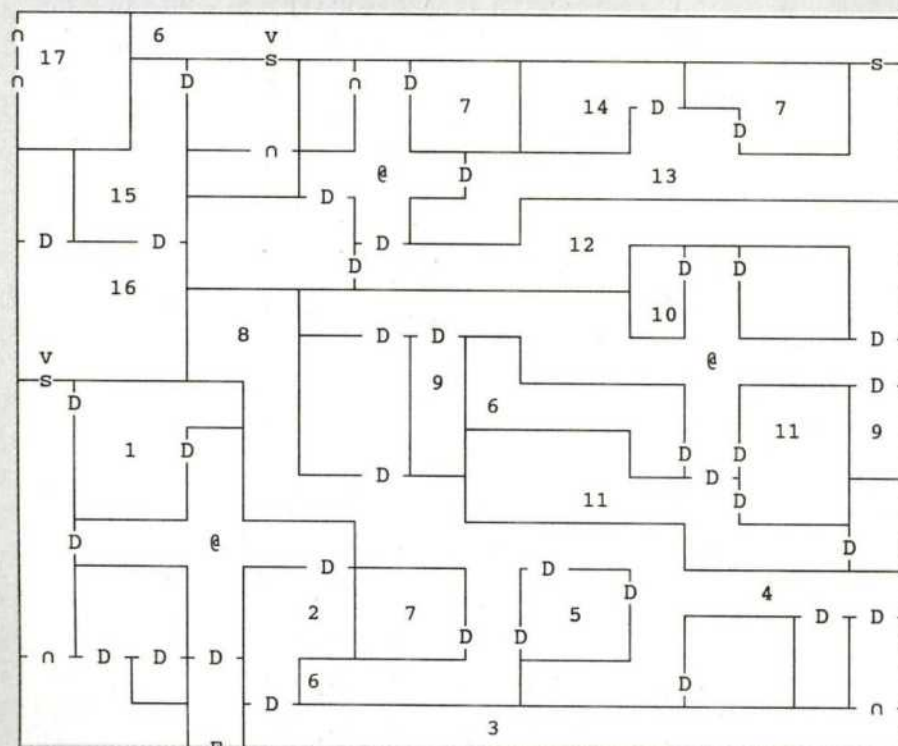
- 1 Kämpferin (Silk aus 'Curse of the Azure Bonds') schließt sich der Gruppe an (Journal #73). Ort relativ sicher zum 'Rest'.
- 2 Dark-Elf-Wache (Driders & Sorcerer).
- 3 Dark-Elves. Beute: Cloak of Protection+4, Boots of Speed (+2). Brief mit Journal #71.
- 4 Noch 'ne Gruppe Wachen. Ring mit Schlüsseln wird erbeutet.
- 5 Hier sitzen die 'Swan Mays' ein, werden befreit. Silk geht.
- 6 Zufällige Angriffe von Drow Guards.
- 7 Alchemie-Labor, ein Gefangener zu befreien. 4 Sorcerers + Stone Spiders + 3 'Pets of Kalistes' (Knallgefährlich!). Info: 'Destroy Fire of Night' durch 'Essence of Pure Light'.
- 8 Die 'Essence of Pure Light' liegt hier (mitnehmen!).
- 9 Wachtruppe, die Gruppe durchläßt NACH Episode (1).
- 10 Kiste mit Medallion. Durch 'Knock' öffnen, mitnehmen.
- 11 Dark Elf Wache.
- 12 Ungenutzter Raum, 'safe to rest'.
- 13 Nochmal 3 'Pets'. Wie hochrangige Magier IMMER angreifen und möglichst NICHT zum Hexen kommen lassen! Biß kann vergiften, daher 'Neutralize Poison' parat haben, dann 'Heal'.
- 14 Horden von Spinnen.
- 15 Tempel, viele Drow. Nach Kampf 'Rest' möglich.
- 16 Labyrinth. In Reihenfolge a-b-c-d-e-f laufen, sonst...
- 17 Schmale Brücke über Grube mit Falle. Nach Silks Warnung OK.
- 18 Teleportierender Fußboden. Siehe (16).
- 19 Eiserner Golem. Immun gegen Magie und Waffen UNTER +3-Magie.
- 20 'Fountain of Fire of Night'. 'Essence' von (8) benutzen.
- 21 Geheimtür zum Tempel von Kalistes
- 22 Und nochmal ein Dark-Elf-Hinterhalt... E geht zum Tunnel (10) in der Dark-Elf-Höhle.

11) Dark-Elf-Tempel unter Drow Cave



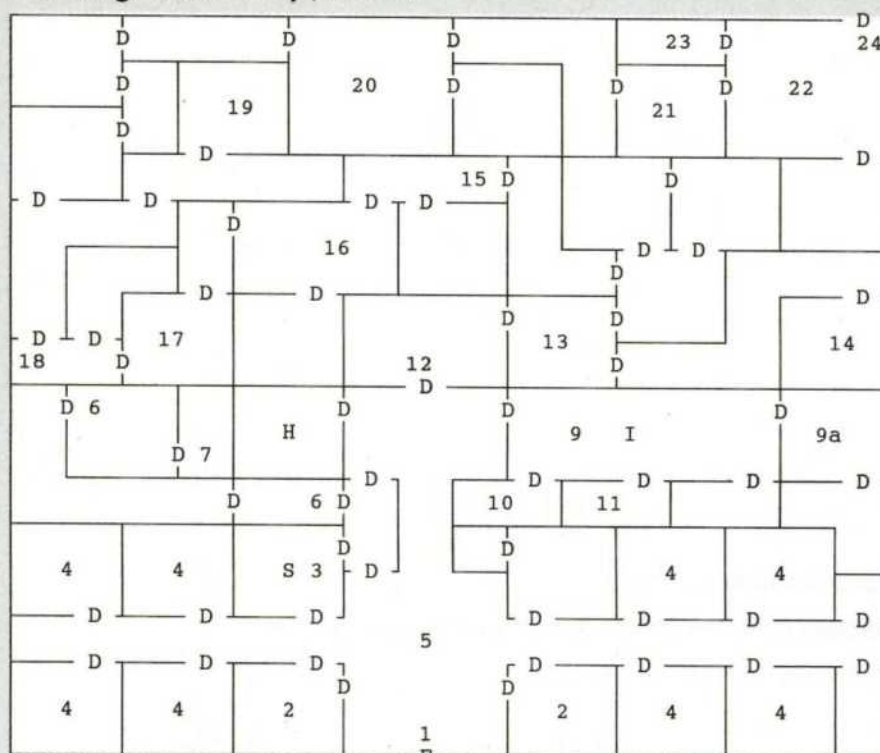
- 1 Drow & Gefangener. Falls Gruppe aus Tür (18) von 'Slave Pens' kommt, schließt sich Traned hier wieder an.
- 2 Tunnel zu (14) in den 'Dark-Elf-Höhlen'.
- 3 Magische Barriere. Wenn man beobachtet ('Watch'), kommt der Journaleintrag #19. Geht man DURCH Barriere, Gefangennahme und Einsperrung bei (4). Zurück durch Barriere ist ungefährlich.
- 4 Ein Dieb in der Gruppe kann Schloß öffnen. Falls von (3) hier, kommt Traned jetzt wieder dazu.
- 5 Drow Priester & Priesterinnen. Nach Kampf 'Rest' möglich!
- 6 Beobachten und Karte mitnehmen!
- 7 'Come back when it is time' solange man bei (12), (13) und (16) noch nicht war!
- 8 Drow mit Verwundetem, Dieb kann 'Spinnen-Gegengift' ergattern.
- 9 Waffenlager der Drow (Erst später angreifen & mitnehmen!)
- 10 Sklaven, schwer bewacht. Angreifen! Helm+2 winkt als Beute.
- 11 Spinne und Magier werden beobachtet. Man trifft sie später.
- 12 Priesterin geht, Drow machen Proklamation (#38).
- 13 Drow Orakel, 'Guard the Lady's HANDS that open doors'.
- 14 Sklaven befreien! Beute Fine Long Bow (+3)
- 15 Sklaven, vergiftet. Mit Gegenmittel von (8) kriegt man sie flott.
- 16 Informationen über 'Kalistes Pets'.
- 17 Harter Kampf mit zwei Gruppen Sorceres, Priestern, PETS. Mit 'Haste' und aller Schutzmagie vorbereiten (ERST Haste, dann 'Invulnerability'). Danach 'Destroy HANDS', na logo. Im Norden Portal zu Elminster/Land von Kalistes.
- 18 Tür zum Sklaven-Gefängnis (dort die 21).

13) Dragonhorn Gap, Level 2



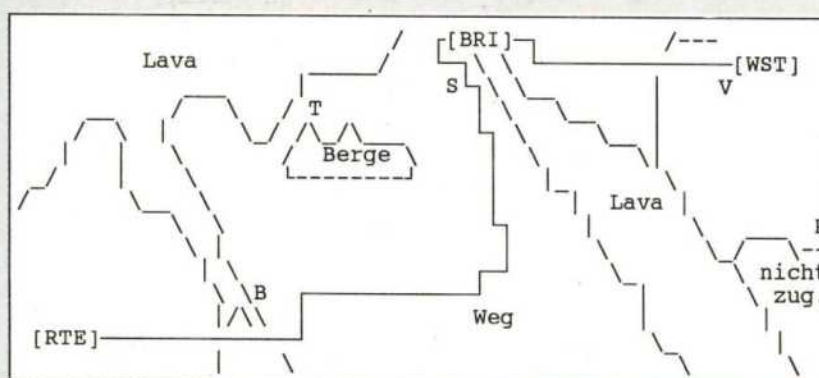
- 1 Monster springen aus den Schatten (7 Salamander)
- 2 Fire-Giant-Magier (& Guards) sprechen zur Gruppe (#12).
- 3 Magischen Ring wegwerfen, bricht Sperrzauber.
- 4 F.G.-Magier läßt grüßen, wenige schaffen es so weit. Angriff.
- 5 Zwei Hill-Giants, Journal #86, haben im NW Höhle sabotiert.
- 6 Medusae (wohl dem, der einen Silbernen Schild hat ...)
- 7 Ungenutzter Raum ('Dusty'), "Rest" hier möglich.
- 8 Hill Giants zeigen losen Felsen in NW-Wand. Im SE hinter einem Loch in der Wand sieht man den F.G.-Magier und einige Assassinen (#66). Der Fels-Trick geht aber nach hinten los, die Wand fällt auf die Hill-Giants, nicht auf den F.G.-Magier.
- 9 Teleport zur 10

12) Dragonhorn Gap, Level 1



- 1 Riesen stehen hinter dem Tor. Mit 'Talk' ohne Kampf weiter.
- 2 'Guard Room', Ogres & Golem greifen an.
- 3 Im Shop wird man, wenn man ohne Kauf rausgeht, bestohlen (einmal). Beim nächsten Aufsuchen Kampf, danach wieder normal.
- 4 Räume 'Private, keep out'. Monster herausfordern. Nach Zufallsauswahl Master Thieves & Rogues oder Evil Knights & Swordsman oder Black Mages & Swordsman. Danach 'Rest' möglich.
- 5 Angriff durch Riesen von mehreren Seiten (mehrfach, zufällig).
- 6 10 Fire Knife Assassins
- 7 Fire Knife Commander + 2 Fire Giants, nach Kampf Brief (#83)
- 8 Kampf zwischen Ettins & Ogres. Auch bei 'raushalten' (duck) anschließend Kampf gegen die siegreichen Ettins.
- 9 'The twisted Horn' Tavern. Ein Kämpfer (Kardal) spricht mit Gruppe (#31). 9a ist die Küche.
- 10 Cloud Giants & CG Magier, Kampf. Voraussetzung für (12).
- 11 'Rest' möglich. Geht man hier vor (10) rein, hier Kampf.
- 12 Hill Giants rufen Gruppe herein, zum Shamanen im Nordosten.
- 13 Söldner greifen an (wie 4)
- 14 Otyoghs und Carrion Crawlers
- 15 Juwelen besetzter Dolch +4, Blutspuren im Gang (von Kardal).
- 16 Kardal von Ettins & Giants gefangen, Journal #49.
- 17 Nachhut der Riesen & Ogres
- 18 Medusae (3 Stück) und Displacer Beasts
- 19 Vier Drachen! Schätze: Shield+3, Dagger+3, 10 Arrows+2.
- 20 Ungeheuer greifen aus allen Ecken des Raumes an.
- 21 Zwei Drachen. Auch hier gut vorbereitet reingehen!
- 22 Hill-Giant Shaman greift an. Reichlich Ogre Mages dabei.
- 23 Schatzkammer des Shamanen. Ein Kupferschlüssel, ein Buch (#52).
- 24 Tür zum Level 2

14) Land von Kalistes, Übersicht

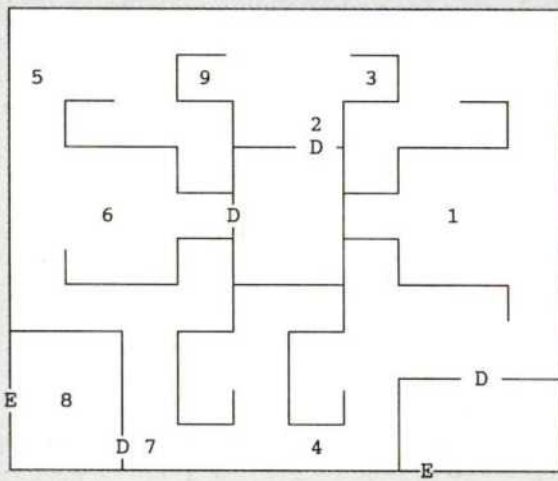


- Die Objekte ohne () sind im Bildschirm nicht sichtbar!
- (RTE) Ruinen eines Tempels, dort ist der 'Pool' (Zugang)
- (WST) 'Web Structure' (Kalistes' Behausung)
- (BRI) Brücke über Lavastrom

- B Break, Struktur in der Lava
- T Testing Ground (nach Süden zur Bergspitze gehen)
- S Stockade (am Weg)
- V Village (am Weg)
- R Ruinen einer Stadt

- 11 Fire Knife-Assassinen, danach (im Raum rechts) 'Rest' möglich.
- 12 Leibwächter des Fire-Giant-Magiers
- 13 Geräusch hinter Tür im Norden; als wenn Schwert runterfällt...
- 14 Fire Giants, F.G. Shamanen und Fire Elementals.
- 15 Assassine bietet an, in die Armee des F.G.-Magiers einzutreten. Ablehnen, Kampf gegen Fire Giants & F.G. Shamanen.
- 16 Fire-Giant-Magier und Guards. Nach Kampf hört man aus Westen, daß die Drachen gewarnt werden sollen. Cloak of Protection +3.
- 17 Tunnel nach draußen, 3 Drachen greifen an. Draußen fliegen andere Drachen nach NW, der Tunnel bricht ein.

15) Orte in 'Kalistes Land', 5 Plätze gleicher Form



Im gesamten Gebiet reichlich 'Random Attacks' mit teilweise sehr happigen Gegnergruppen ('Pets', Golems, Drow Sorcerers)...

a - Ruinen eines Tempels (RTE)

- 1 Pool, Portal zu Elminster; Cynthia, die 'Augen von Kalistes' trifft die Abenteurer und gibt wertvolle Informationen, wenn man ihr verrät, daß 'SILK' (Schwester!) in den 'Slave Pens' geholfen hat (Journal #44). Dann Auftrag, Drow gefangenzunehmen und Spinnen aus der 'Cavern of Fireflies' zu holen und wiederzukommen.
- 2 Spinnen ziehen etwas an der Wand hoch; Kampf, Long Sword.
- 3 'Cavern of Fireflies'.

b - 'Break' in der Lava (B)

- 3 Glänzende Objekte in Spinnweben; Kampf, Beute.
- 4 Eine Pflanze ('Tumbleweed') klappert. 'Investigate', Beute.
- 5 Ein Dieb stiehlt der Gruppe Proviant, danach Lärm im Südosten
- 6 Ein Drow (Dieb!) kämpft gegen Spinnen. Helfen! Dennia, sucht ihren Sohn in den 'Testing Grounds'. Einwilligen zu helfen, gibt Abkürzung zu den T.G.

c - 'Stockade' am Weg (S)

- 7 Erde aufgewühlt; 'Dig' gibt Beute. Nicht tiefer!
- 8 Kampf mit Drow Guards.

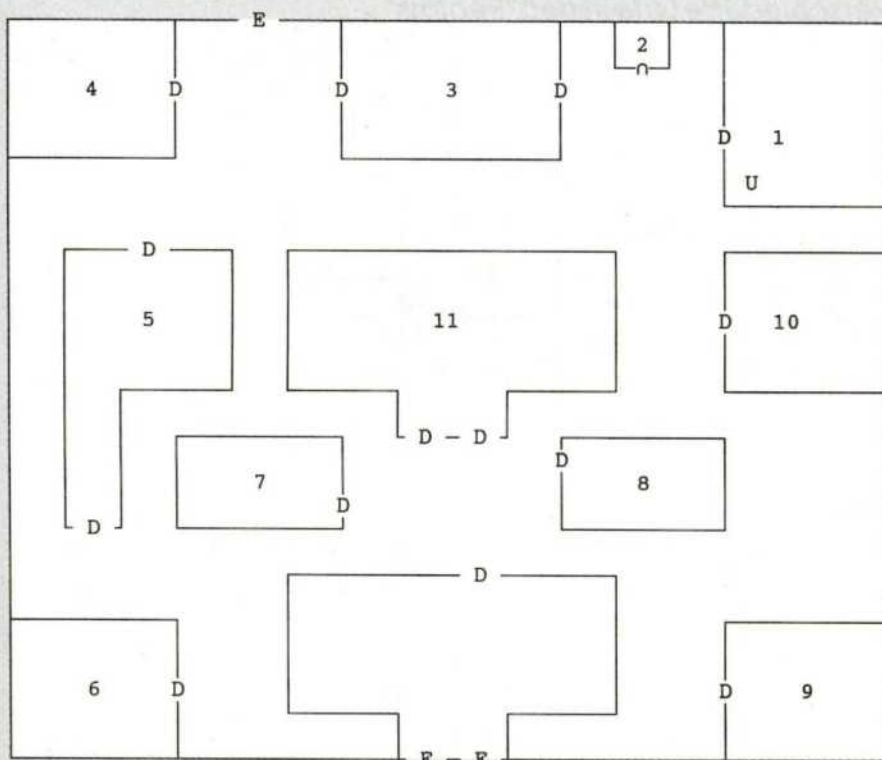
d - 'Village' (V)

- 6 Hier sieht man Locaste zum Eingang von Kalistes' Lager gehen. Hat man den 'Ward of Passage', wird sie gefressen (Journal #14), hat man ihn nicht, wird sie eingelassen (Journal #88). Ohne 'Ward' wird man beim Eintreten angegriffen, und einige Waffen gehen verloren!

e - 'Ruinen einer Stadt' (R)

- 7 'Schlanker Kokon in Spinnweben'. Öffnen, Beute.
- 8 Kampf gegen Drow Guards
- 9 Falltür, 'Elfin Chain'. Kampf gegen Spinnen.

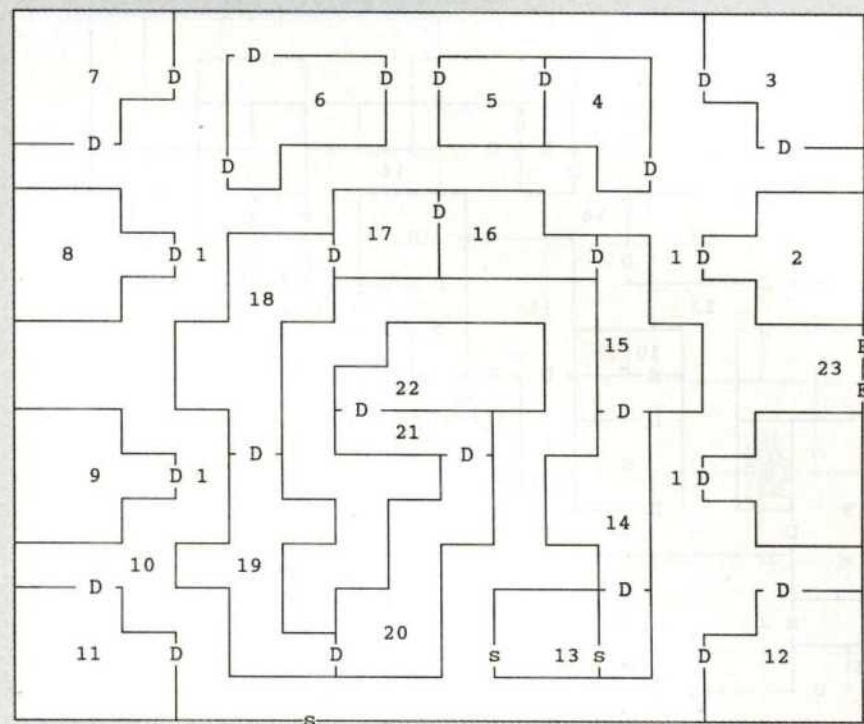
17) Kalistes Lager - Level 1



Im gesamten Gebiet zufällige Angriffe von Riesenspinnen oder Drow-Wachen!

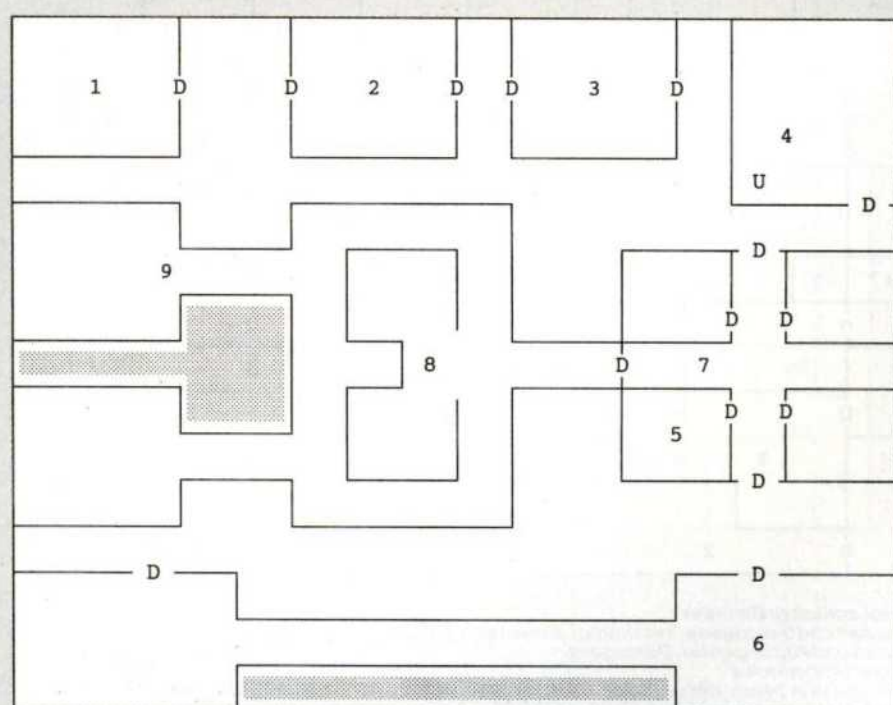
- 1 Kampf mit Driders & Spinnen; Waffen als Beute. Tunnel zum Level 2 mit Schlüssel öffnen (bei 11 holen, vorher nach 10)
- 2 Defektes Teleportations-Tor (Gegenstelle im Drow Tempel?)
- 3 Sklaven der Drow, kein Kampf.
- 4 Küche, Koch angreifen (Ogre). Falltür zu Level 2.
- 5 Bankett. Nicht essen!
- 6 Kampf mit Wachen. Danach 'Rest' möglich.
- 7 Scrolls mit magischen Sprüchen.
- 8 Buch mit Journal #48
- 9 Raum voll von Drow. Angreifen! Helm & Armor. Danach 'Rest'.
- 10 Drow-Sklave bietet Hilfe an, Kalistes zu töten (Journal #2)
- 11 Hier kann der Dieb den Schlüssel mopsen ...

16) Testing Ground (T), in 'Kalistes Land'



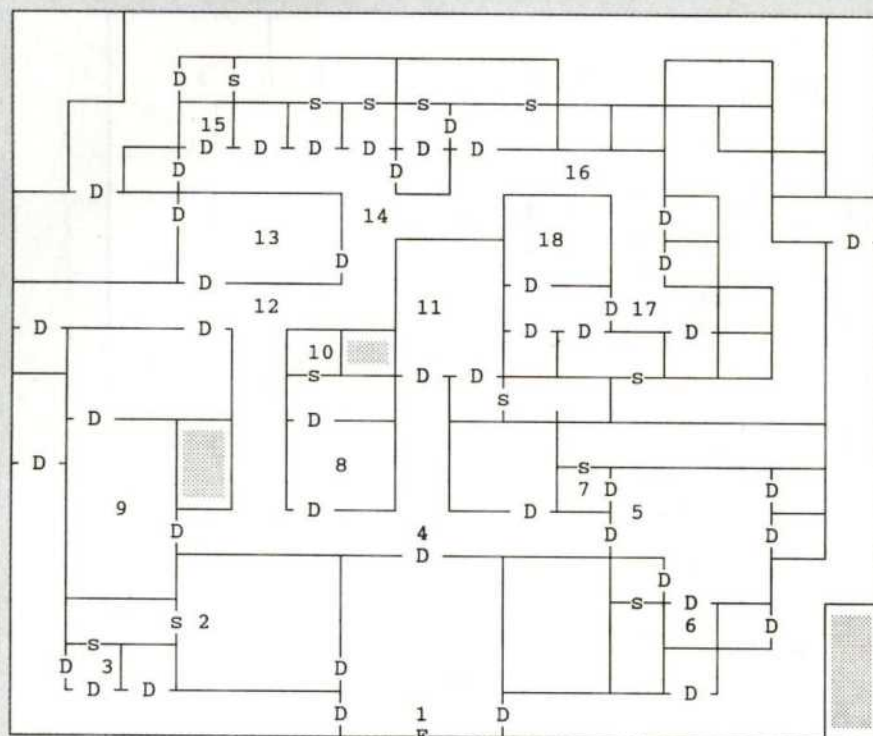
- 1 Drow Guards, durch Dieb ausschalten. Beute: Cloak of Protection
- 2 Driders, befreien (erst NACH Kampf bei 11!). Geben Rat: "Be smart. ... It's the BANE of your life to miss it."
- 3 Drow-Kaserne. Angreifen! Beute 'Fine Long Bow' (+3), Silver Shield+3, 'Rest' hier möglich!
- 4 Gegenstände auf Tisch (Wand etc.). Journal #28, Kampf mit Wachen, Gegenstände verschwinden.
- 5 Ein großer Elf wird beobachtet. Möglichkeiten: a) hide: man beobachtet, wie einem Mann ein Amulett gegeben wird; b) Angriff: Kampf mit Wachen, Beute Composite Long Bow +4.
- 6 Elf spricht mit Untergebenem (Journal #55)
- 7 Kaserne, wie (3).
- 8 Driders: 'Find the door! The way to the Maze!'
- 9 Driders: 'You see me, I see you. What you see may not be true'.
- 10 Wachen
- 11 Kaserne, schlafende Drow. Wie 3/7, wenn man noch KEINE Driders befreit hat. Sonst haben die schon aufgeräumt ...
- 12 Wie 3/7/11.
- 13 Mauer, kann von starkem Kämpfer (Enlarged!) geöffnet werden.
- 14 'Bane is watching'. Weitergehen!
- 15 Kampf gegen Driders
- 16 Kampf gegen Drow-Magier
- 17 Rätsel: "He is His Name, Ill is His Fame" (BANE natürlich).
- 18 Hitze-Mauer. Durchgehen! Dahinter wieder 'Rest' möglich.
- 19 Elf mit 'Ward'. Nicht beachten! ('Ignore'). Ist Illusion.
- 20 Test bestanden. 'Amulets of Stillness'. Beute: Daggers+3
- 21 Altar-Raum. Journal #37. Kampf: Driders+Spiders+Priests. Dennia (falls mit dabei!) verläßt die Gruppe.
- 22 Größerer Kampf, Journal #51. 2 Gruppen Angreifer hintereinander! Beute 'Ward of Passage'.
- 23 Kampf mit Drow-Wachen am Tor.

18) Kalistes Lager - Level 2



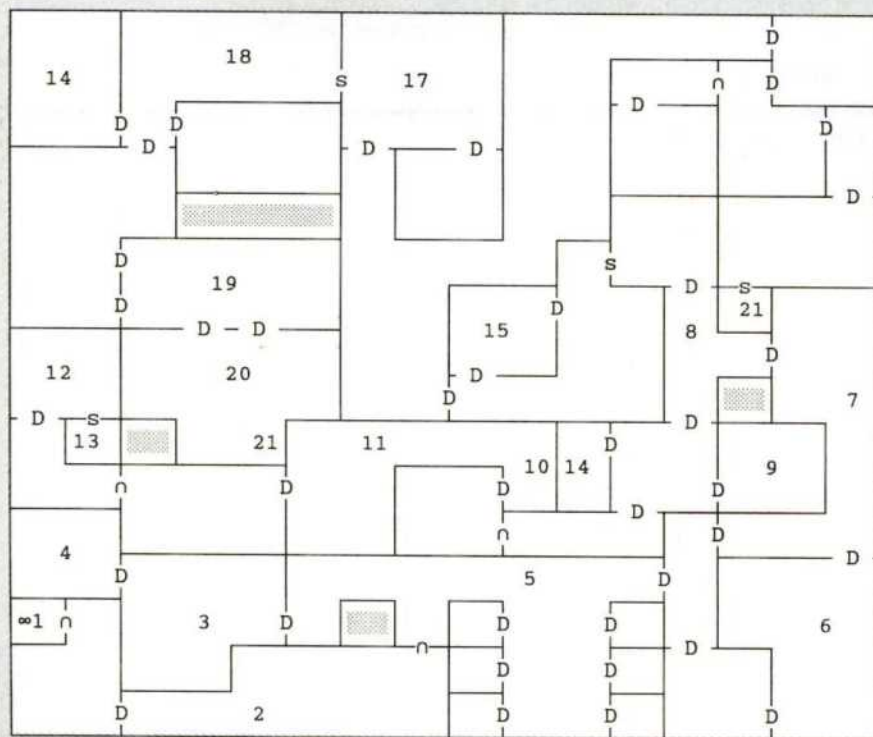
- 1 Sklaven, haben Angst, sich befreien zu lassen.
- 2 Sklaven, alles Frauen, wollen warten, bis Kalistes tot ist.
- 3 Männliche Sklaven, mit Wache.
- 4 Kampf mit Driders, Gold & Gems als Beute
- 5 Kampf mit Folterer und Zauberern. Beutewaffen!
- 6 Random-Angriffe von jeweils 6 'Pets'. Gebiet unwichtig!
- 7 Random-Angriffe von Drow-Wachen etc.
- 8 Hier verlieren die Amulette an Kraft. Nicht reingehen!
- 9 Endkampf gegen Kalistes, nach Zerstörung der Brut. a) Kalistes und drei Gruppen Drow (hammerhart!) b) Journal #40, Salamander und 'Bits of Moander', schwere Gegner mit 'Stone attack'.

19) Taydome's Keep (Palisade mit Riesen und Ogres)



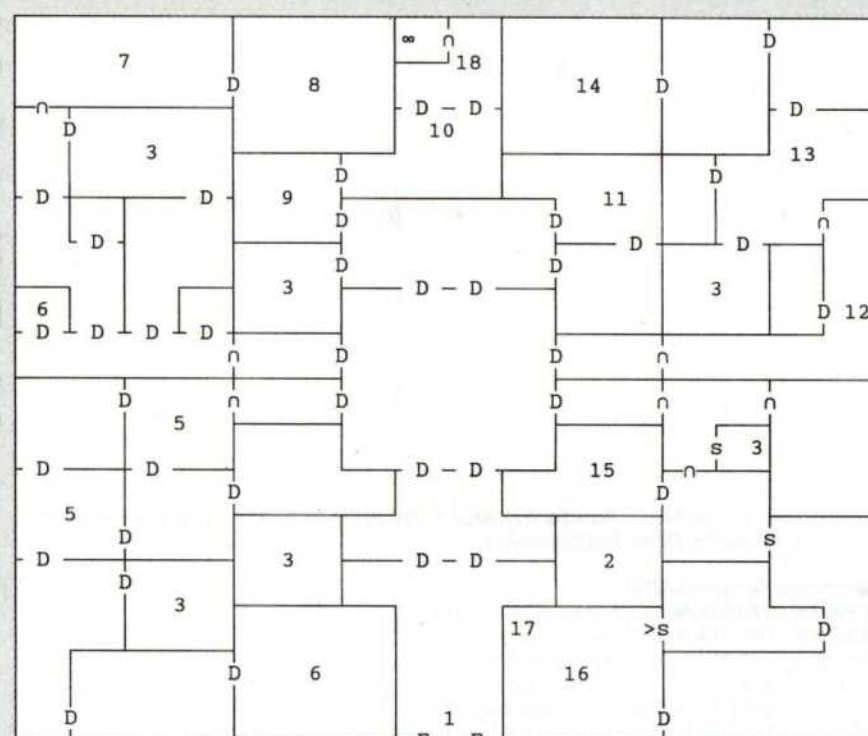
- 1 Kampf mit Ogres & Riesen. Schlüssel wird dabei zerstört!
- 2 Eine Notiz erscheint durch Magie: "Durchsucht die Geheimgänge nicht. Ich werde euch durch diese 'Notes' erreichen!"
- 3 Notiz: "Kimarr benutzte den Zauber von Taydome, Ogres und Riesen zu kontrollieren. Er ist mit dem Bösen im Bunde, um vor meinem Zauber sicher zu sein!"
- 4 Ruoin, einer von Saha's Guards. Journal #91. Weist nach Osten.
- 5 Ruoin meint: "Hier muß es geheime Gänge geben"
- 6 Notiz: "Hütet euch vor Kimarr's Falle!"
- 7 Notiz: "Ich habe Taydome's Spruch zerstört. Er kann ihn nicht wieder anwenden, weitere Monster zu versklaven."
- 8 Zwei gefangene 'Phlan Guards'. Ogres greifen an.
- 9 Ogres am Tisch. Wollen nicht unbedingt kämpfen, trotz Zauber.
- 10 Falle, einiges an Beute!
- 11 Dark Elves warten auf Kimarr. Angreifen!
- 12 Ruoin meint: "Es lohne nicht, nach Osten zu gehen".
- 13 Ehemalige "Hall of Training"
- 14 Ruoin klatscht, Monster erscheinen. "ICH bin Kimarr".
- 15 Schrank mit Journal #95
- 16 Dark-Elf Patrouille
- 17 Stimmen: 'Findet, wo er sie versteckt hat!'
- 18 Kimarr verwandelt sich in Blauen Drachen und greift an! Scheint gegen Low-Level-Magie immun. Mit "Meteor Schwarm" erwischt! Beute: Ring etc.
- 19 Quil (der gute Gegenspieler Kimarrs) teleportiert Gruppe zu Sasha. "Wir werden Taydome's Keep als Stützpunkt halten".

21) Thorne's Realm



- 1 Portal, zurück zu Elminster
- 2 Drachen und Gefangene, kein Kampf (ziehen sich zurück)
- 3 Waffen und Rüstungen der Gefangenen
- 4 Einige "Umber Hulks"
- 5 Gefangene in Zellen. Helfen! Raizel (Dieb) schließt sich an, erzählt Journal #72.
- 6 Drachen mit Schätzen, danach zwei weitere Drachen
- 7 Das 'Horn des Schicksals' ertönt zum ersten Male.
- 8 Raizel meint, Thorne ist im Norden, es bleibt Zeit, Schatz im Süden zu finden.
- 9 Purpur-Würmer
- 10 Zwei Drachen
- 11 Drei Drachen
- 12 Schatzraum, 'Hier muß irgendwo eine Geheimtür sein'
- 13 Reiche Beute!
- 14 Der Geist des "Ki-Rin" hat diese Räume gesichert! 'Rest/Fix'. ('Kirin' mit dem Bild dieses Wesens ist ein japanisches Bier!)
- 15 Alter Mann mit Schwert, Begleiter des Ki-Rin. Beute!
- 16 Gibt's nicht, habe mich verzählt
- 17 Fünf rote Drachen in zwei Gruppen
- 18 Vier Drachen
- 19 Und weil's so schön ist, nochmal drei Drachen.
- 20 Thorne stellt sich, zusammen mit sieben roten Drachen. Journal #34, das 'Horn des Schicksals' wird erbeutet. Zurück bei Elminster mit Horn: Journal #47
- 21 Hier liegt noch ein Schatz...

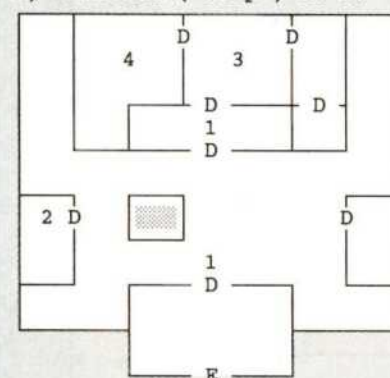
20) Drachenhöhle (X, 'Aerie' nordwestlich von Dragonhorn Gap)



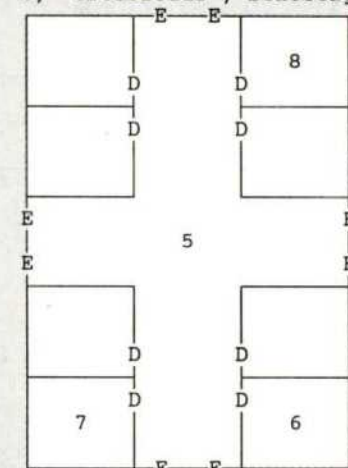
- 1 Angriff von 7 Drachen
- 2 Schriftrolle über den "Drachenkult"
- 3 Unbenutzte Räume, wahrscheinlich sicher für 'Rest/Fix'
- 4 Duell zwischen Drachen. Greift man ein, sind's 15 Stück ...
- 5 Später hier zufällige Drachen-Angriffe. Ein verwundeter Drache gibt (bei "Make it talk") Information, Journal #70.
- 6 Bei der Verfolgung von Modthryth greifen Drachen an, jeweils 5 Stück, von vorn UND hinten. Beute Scimitar+4, Blue Steel Key.
- 6 Hier ist ein grüner Drache eingesperrt. Greift an, wenn befreit.
- 7 Drei weiße Drachen
- 8 Modthryth und Magier diskutieren (Journal #67). Modthryth flieht, Kampf mit 3 weißen Drachen, 9 Magiern. Silver Key gefunden. Beute: 'Scroll of Protection against Dragon Breath', ideal für den Magier später, Wand of Ice Storm, Long Sword+4, Short Sword+2.
- 9 Modthryth vergrößert Schlangen, flieht. Schlangen greifen an.
- 10 Tür mit 10 Schlössern
- 11 Drachen (Verbrennen!). Dann Kampf mit 7 Drachen.
- 12 Modthryth beim Torbogen, 'Followers' greifen an (11 Magier)
- 13 Drachen greifen an (4 Schwarze)
- 14 Sechs schwarze Drachen. Beute Mace+3, Wand of Paralyzation, Black Iron Key mitnehmen!
- 15 Skelette. "Search" liefert Short Sword+4
- 16 Vier Drachen und Modthryth (Journal #6), der flieht nach NW. Beute Long Sword+1, Flail+4, Rest OHNE Magie. Copper Key.
- 17 Nochmal vier grüne Drachen.
- 18 Wenn man bei (10) "Use Keys" macht, gelangt man hier rein, Modthryth und zwei Dracoliches. Fireballs, Magic Missile und Ranger-Schwerter schaffen die Unsympathen. Hinter Tür im Nordwesten 'Pool' zu Thorne's Realm.

22) Verschiedene Orte in den 'Realms'

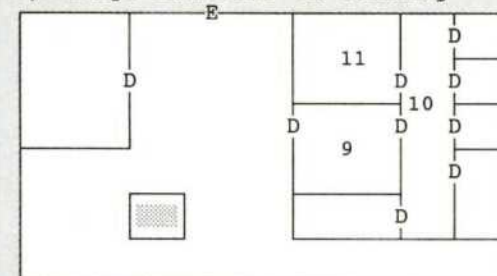
a) Wehrturm ('Keep') in NW



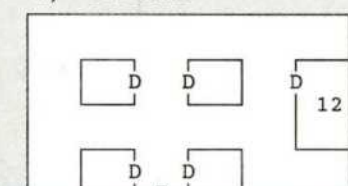
b) 'Crossroads', befestigt



c) 'Large Farmhouse' on clearing

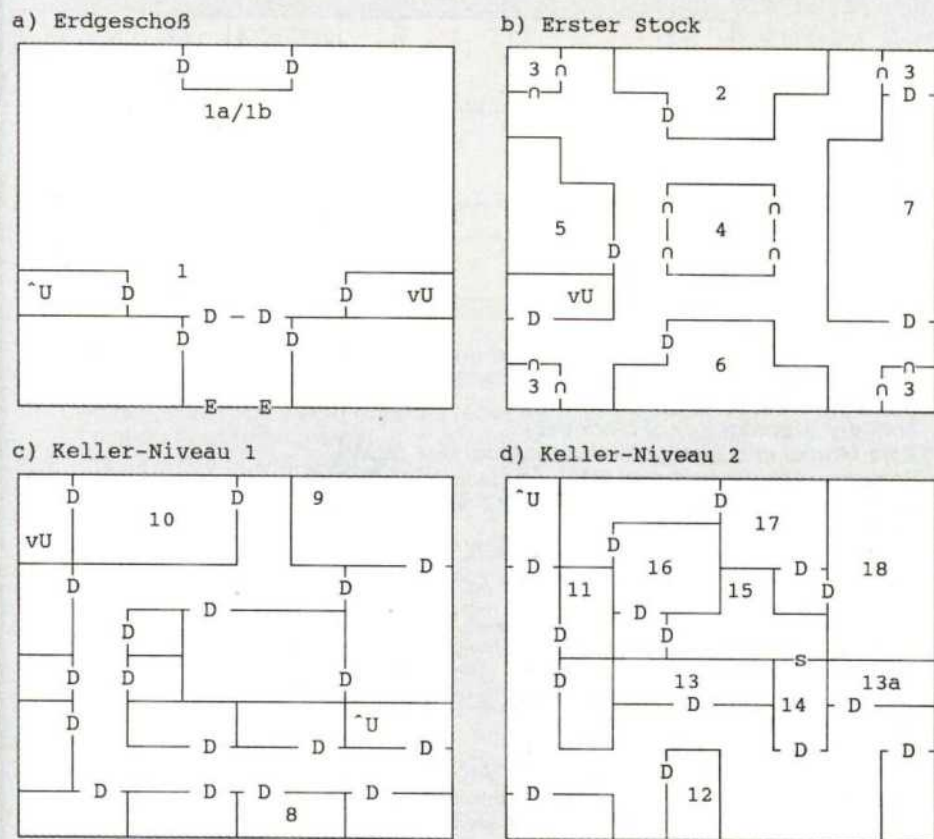


d) 'Stockade'



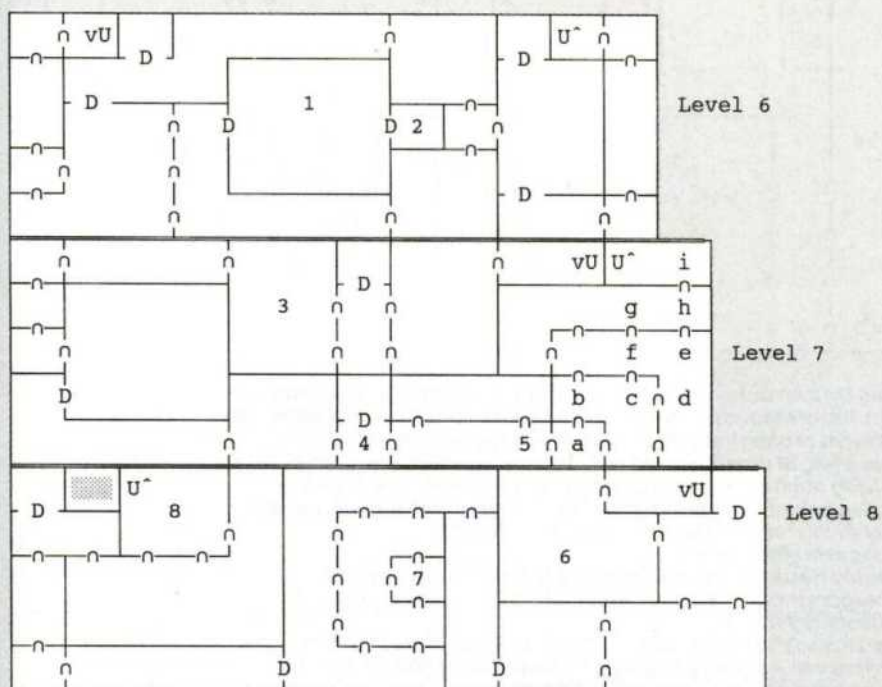
- 1 Angriff von Ettins
- 2 Schmiede; Ogres. Beute.
- 3 Die letzten Verteidiger fallen. Ogres & Ettins.
- 4 Riesen! Bedrohte Frau & Kinder befreien. Beute!
- 5 Angriff von Riesen aus allen Richtungen.
- 6 Laden, leergeräumt
- 7 Riesen mit Schatz
- 8 Riesen mit Gefangenen, verrät nach Befreiung Schatz bei (6)!
- 9 Hinterhalt von Untoten
- 10 Untote bewachen Korridor
- 11 Vampire etc., Beute.
- 12 Nach Treffen mit Kommandanten Kampf mit ca. 10 Drachen von Norden und Süden.

23) Tempel von Tyr (in Melvaunt)



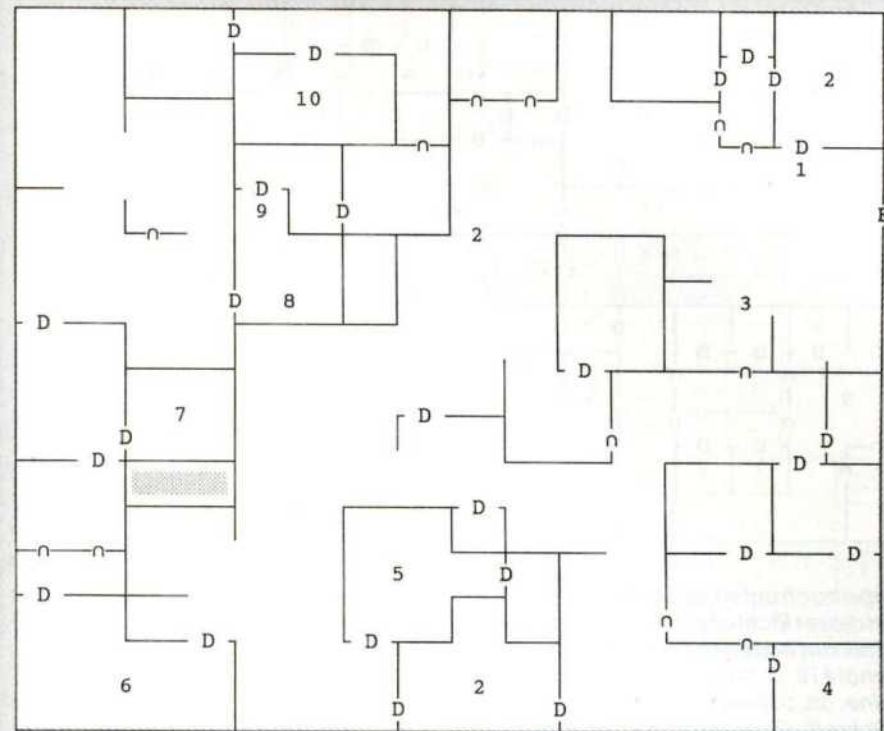
- 1 Jemand flieht, verfolgen!
- 1a Magischer Fleck auf Altar, nach Kampf bei (2) beseitigen.
- 1b Nachdem Leuchter (3) wieder an sind, Glocke ('Bell') bei (4) wieder klingt, findet sich hier ein Priester Tyr's ein. Ihm die Gegenstände (Bowl mit Flame of Tyr) geben, bedankt sich mit Schätzen: Ring of Protection+4, Wand of Fireballs
- 2 Kampf mit untotem Priester & Monstern
- 3 Leuchter, erloschen. Müssen mit Flamme von (17) angezündet werden. Wenn alle vier brennen, bei (4) Glocke läuten!
- 4 Leiter zur Glocke. Erst rauf, wenn Leuchter wieder brennen!
- 5 Unbenutztes 'Office', 'Rest/Fix' hier möglich.
- 6 Bücherei ('Library'), chaotisch
- 7 Rotes ledernes Buch (Journal #65)
- 8 Buch ('Book of Legends'), Journal #74
- 9 Hier hockt jemand, von Angst gelähmt. 'Listen' bringt eventuell Informationen, bei 'slap to senses' stirbt er!
- 10 Zentil-Kämpfer, fliehen aus dem tieferen Keller.
- 11 Geist: 'If you light them, he will come'
- 12 Otyughs stören Ruhe eines Geistes. Der bedankt sich; Beutel.
- 13 'The bell will bring her, he will take her'.
- 13a 'Pass the test to find the light'.
- 14 Steinerner Sarg. Bei 'Search' erscheint Geist Brimwulfs.
- 15 Alkoven mit Altar. 'Incense' anzünden und vom Wasser trinken.
- 16 Earth Elemental greift an. 'Bowl' mitnehmen!
- 17 Fire Elemental, Flamme hält sich in der Schale (von 16).

26) Roter Turm, Level 6 bis 8



- 1 Eine schwarze Hand erscheint am Himmel, mit rotem Auge-Zeichen von Bane und Moander.
- 2 Ein toter 'Held' liegt hier - hat '2-Hand-Schwert+4' und 'Ring of Protection from Evil'.
- 3 Moander-Kultisten liefern einen Kampf. Alles Kleriker!
- 4 Von vorn und hinten kommen Zauberer - nach Norden ausweichen! Schwarze und Rote Magier kämpfen GEGENEINANDER. Wer Punkte braucht, kann sich natürlich mit beiden anlegen.
- 5 Otyughs im Labyrinth. Weg (a) bis (i) gehen.
- 6 Eine wahre Otyugh-Armee, zwei Gruppen, mit 2 'Dark Lords'.
- 7 Särge. Öffnen! Beute: Helm+4, Shield+4, Chain Mail+4. 2-Hand-Schwert und 'Military Pick', nicht magisch.
- 8 Reichlich Feinde in zwei Gruppen: rote Magier, Moander-Leute, 'Evil Champions'.

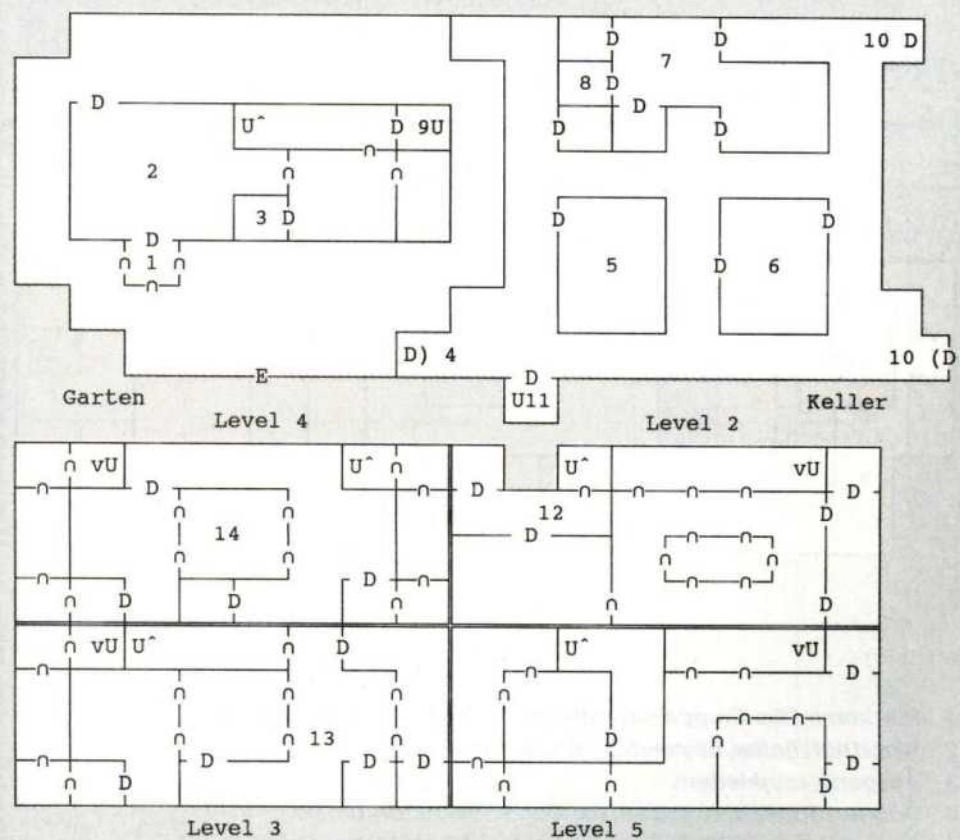
24) Ruinen von Myth Drannor



Vor dem Tor schließt sich Prinzessin Nacacia der Gruppe an, sie führt Ritter von Myth Drannor, einige sind verschwunden. Im Gebiet so viele zufällige Angriffe, daß 'Rest' praktisch NUR bei (5) sinnvoll ist. ACHTUNG! Basilisken!

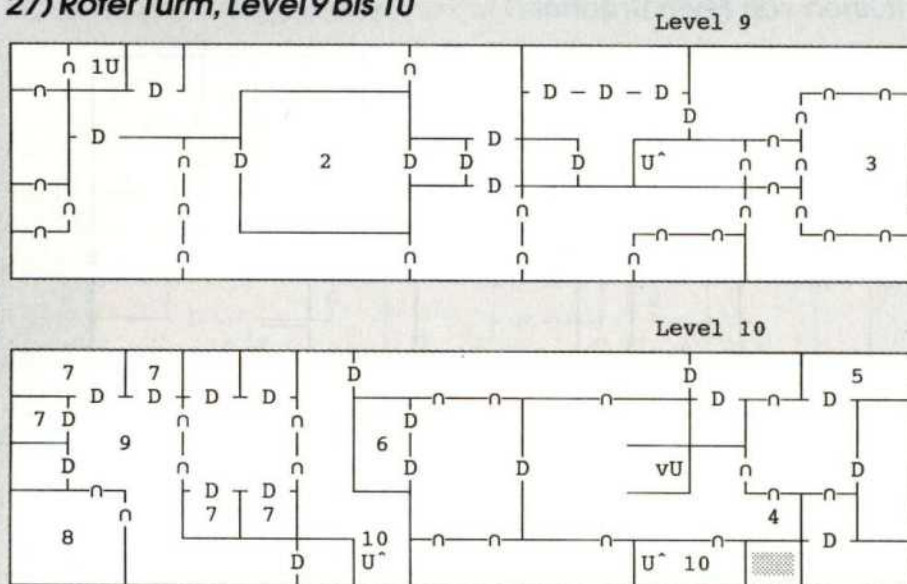
- 1 Enger Durchgang, man muß hintereinander gehen.
- 2 Raksasha greifen an
- 3 'Etwas Schweres wurde nach Süden gezerrt.' Folgen!
- 4 Monster warten hier schon auf die Gruppe ...
- 5 Anscheinend lange nicht betretener Raum. Sicher für 'Rest'!
- 6 Raksasha und Banite-Priester
- 7 Nacacia entdeckt tote Ritter. Ihr zusprechen ('Comfort')!
- 8 Einzeln Raksasha. Bedrohen! Erzählt Plan des Maharaja (# 78)
- 9 Versperrte Tür, über die ein Dieb gut klettern kann.
- 10 Raksasha, die versuchen, Tyranthraxus wiederzubeleben. 'Dispel Evil' sollte parat sein! Dann unangenehmer Kampf gegen drei Gruppen Raksasha, von drei Seiten. Gut vorbereiten!

25) Garten, Keller und Geschosse 2 bis 5 des 'Roten Turmes'



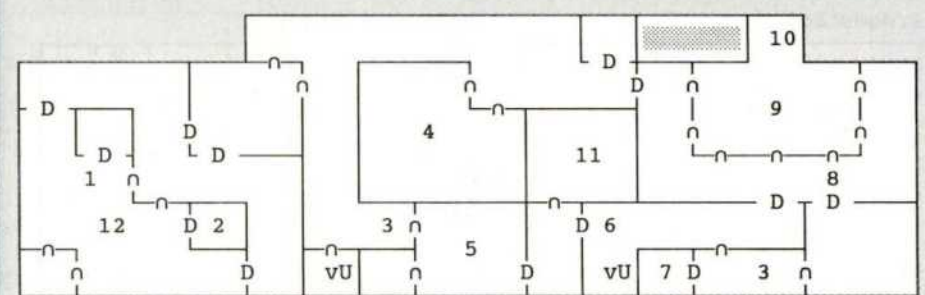
- 1 Spinnen und Banite-Kleriker (drei Gruppen)
- 2 Mosaik, das eine riesige schwarze Hand darstellt.
- 3 Kämpfer aus Phlan, schließen sich an. "Unsere Stadt durch Magie unter den Turm in eine Höhle versetzt worden. Sucht die Magierin Shal, wir brauchen sie."
- 4 Stimme, Journal #32
- 5 Feindliche Krieger, ca. 14 Stück.
- 6 Ein böser Kleriker unterweist seine Truppen.
- 7 Wachen
- 8 Shal wird befreit, Journal #8. Kämpferin.
- 9 Treppe nach unten - führt nach (11)
- 10 versperrte Tür.
- 11 Treppe rauf zwischen Garten-Gebäude und Keller.
- 12 Shal (?) erscheint der Gruppe
- 13 Drow, mit ihnen sprechen. Journal #100, suchen Shal ...
- 14 Moander-Berserker.

27) Roter Turm, Level 9 bis 10



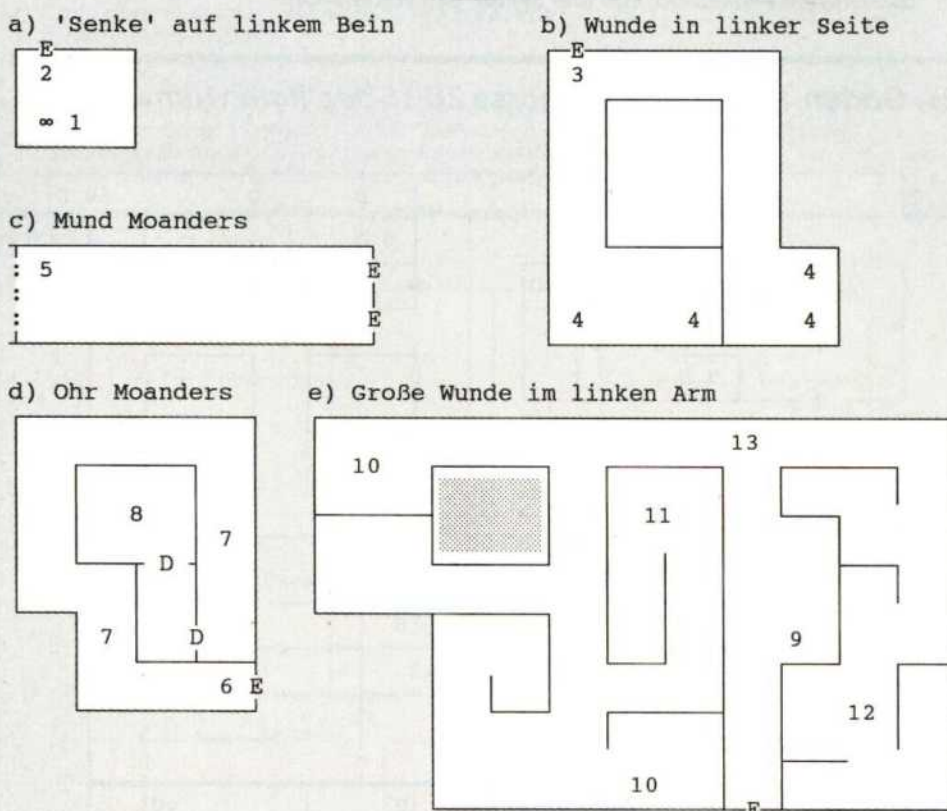
- 1 Treppe nach unten, zu Level 8. Aber nicht mehr zugänglich, da in dieser Richtung magisch verschlossen ('Wizard Gate').
- 2 Mosaik am Boden mit Karte des Moonsea-Gebiets, Statuen. Journal #10. Shal über ihr Ebenbild an Seite von Markus: 'Meine, äh, Schwester Petra...'
- 3 Ein Schrein, Gruppen von Kultisten greifen von drei Seiten an.
- 4 'Wizards' werden belauscht, mit Hinweis auf bösen Streit zwischen den roten und schwarzen Magiern.
- 5 Rote Magier und 'Minions of Bane'.
- 6 Wachen, reichlich.
- 7 Magier des 'Schwarzen Kreises'. Danach jeweils 'Rest' relativ sicher.
- 8 Kleriker und Monster, Altar.
- 9 Auf dem Weg zurück: Was vom 'Black Circle' noch übrig ist, greift an. Reiche Beute: 'Boots of Speed', Mace+2, Staff Sling+1.
- 10 Beide Treppen führen nach oben, nicht in getrennte Teile des elften Stockwerkes.

28) Roter Turm, Level 11 (Penthouse, hier wohnt Marcus)



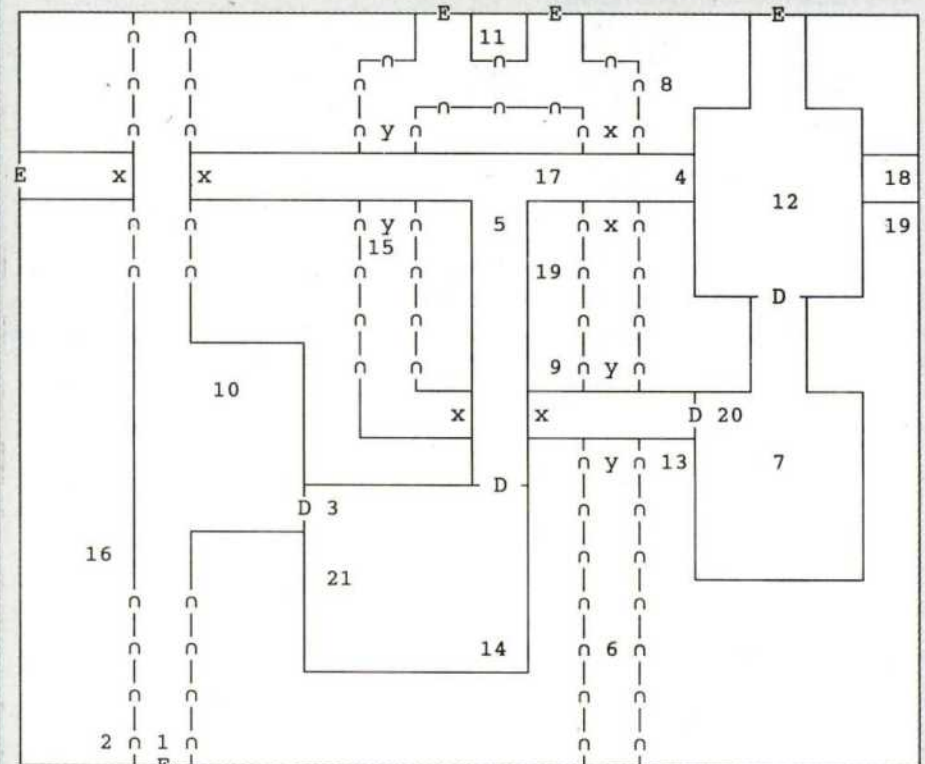
- 1 Ein 'Spectre', Diener von Marcus, weist darauf hin, daß der Magier in der 'Manufactory of Moander' ist.
 - 2 Sicher für 'Rest/Fix'.
 - 3 Schilder 'Manufactory of Moander'.
 - 4 Rote Magier und zwei große 'Bits of Moander' (BOM).
 - 5 Schwarze Magier und zwei BOM, einige können fliehen.
 - 6 Die Magier kommen zurück - mit Verstärkung!
 - 7 relativ sicher zum Ausruhen.
 - 8 'Tempel der Transformation', Journal #56.
 - 9 Angriff von vier Gruppen Kleriker etc., von allen Seiten.
 - 10 Das 'Gefäß Moanders', Journal #4.
 - 11 Zehn Kultisten und Banite-Kleriker. Zweite Welle: drei BOM.
 - 12 'Marcus wartet schon auf euch ...'. Schwerer Kampf, vier Wellen von Gegnern. Gut vorbereiten und stets mit 'Continue Battle?' 'Yes' nochmal Heilen, Zauber ggf. auffrischen!
- a) Banshee und einige Spectres.
b) Minions of Bane und einige BOM.
c) Minions of Bane, Roter Magier, der gegen Feuer geschützt ist; zwei Gruppen von zwei Seiten. Beute: Staff Sling+3
d) Marcus, drei Minions of Bane, zwei weitere gefährliche Magier. Marcus hat sich auch gut vorbereitet!
- Beute: Bracers AC2, zweimal Bracers AC4, Ring of Wizardry, Ring of Protection+3, drei Cloak of Protection+1, zwei Quarter Staff+2. Nach dem Kampf treffen Shal und Petra aufeinander (Journal #79). Shal gibt Hinweis, so schnell wie möglich zum Tempel zu gehen, der Turm wackelt. Bei (9) stellt die Gruppe fest, daß das 'Gefäß Moanders' sich bewegt, den Turm rammt. Shal: 'Jump!'. Springen, Turm bricht zusammen. Im 'Vessel' ist ein 'Pool of Darkness', ein Tor zu Elminster! Shal gibt Gruppe ein 'Vorpal Sword' (+3, wird NICHT durch Dimensionsübergang zerstört).

29) Moander - ein Riesenkörper, der in der Leere schwebt ...



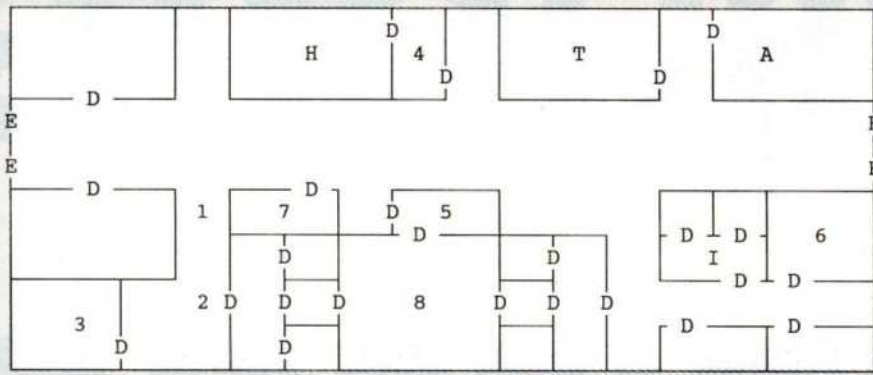
- 1 Hier kommt die Gruppe an (und kann Moander auch verlassen!)
- 2 Wand hat Löcher, besteigbar. 'Rausklettern?' (Ja).
- 3 Ausgang, rausklettern.
- 4 Das Herz Banes ist zu spüren, die Wand aber zu zäh, um sie zu zerschneiden. 'Potions' von Aeghwaet (9 bis 13) besorgen ...
- 5 Kommt man hier an, hustet Moander, und man ist draußen ...
- 6 Beim Eingang zum Ohr lauern 'Bits of Moander'.
- 7 Alter Mann, rennt fort.
- 8 Mit Eremiten sprechen. Journal #58. Schätze! 'Rest' und 'Train' hier möglich! Hinweis: "Bevor Ihr das Herz betretet, sprecht mit Aeghwaet. Der lebt westlich von hier."
- 9 Aeghwaet, erzählt Journal #27. Braucht Hilfe. Anbieten!
- 10 Minions of Bane.
- 11 Magier und 'Elementals'.
- 12 'Elementals' und 'Minions of Bane'.
- 13 Aeghwaet bedankt sich. Schätze und zwei 'Potions', "um das Herz zu betreten und da zu überleben." Potions bei (4) benutzen, um Herz zu betreten.

30) Das Herz Moanders (Dr. Barnard läßt grüßen!)



- Kein Ort zum sicheren Rasten, endlose harte Kämpfe gegen Horden von 'Bits of Moander' (BOM), immun gegen Feuer, manchmal auch 'Minions of Bane'. 'Cone of Cold' wirkt gegen beide. Schlüssel zum Erfolg ist das mehrmalige Aufspüren eines Elfs. Der kann aber zufällig auch an anderen Orten sitzen! Einige FALSCHT Tanetals laufen herum, können nach (16) mit 'Stimmgabel' erkannt werden.
- 1 Hier geht's rein, Große Arterie ('Major Artery').
 - 2 Überreste einer Armee.
 - 3 Rechte Herzkammer. Herzschlag bei Zeiten xx.00 und xx.34.
 - 4 Übergang nach (18). Gruppe trifft einen Elf, der Herz bewacht.
 - 5 'Pulmonary Artery'.
 - 6 Der Elf steckt in Kapillare fest. Journal #16. 'Mischt die beiden Potions von Aeghwaet'. Danach bessere Bewegung möglich!
 - 7 Linke Herzkammer. Tanetal löst Herzschlag aus, Gruppe wird in Aorta zwischen (15) und (6) gedrückt.
 - 8 Tanetals Werkzeuge zur Waffen-Herstellung (mitnehmen)!
 - 9 Der 'Wächter' kommt oft hierher.
 - 10 Riesiger Pfeil, in Wunde. Mit viel Magie. Drei Waffen fertigen!
 - 11 Goldenes Füllhorn, erst nach (15) mitnehmen, sonst nur Move=1
 - 12 Linke Vorkammer
 - 13 Ein 'Stückchen' Moander mitnehmen, das sich anschließen will.
 - 14 Verwundeter Soldat erzählt Journal #45. Beute: Staff Sling+6
 - 15 Elf: 'Wenn ich das Füllhorn hätte, ...'
 - 16 Dem Elf helfen. "Findet Salbe in Pulmonary Artery." 'Tuning Fork'.
 - 17 Angriff magnetischer Golems.
 - 18 Hier liegt die Salbe, die der 'Wächter' braucht.
 - 19 Der 'Wächter' reibt die Waffen ein, laden sich elektrisch auf.
 - 20 'Shock ventricle' mit Waffen, Tanetal wird überrascht. Hinterher!
 - 21 Tanetal, magie-immun! Mit Kämpfern (Enlarge, Haste) erlegen.

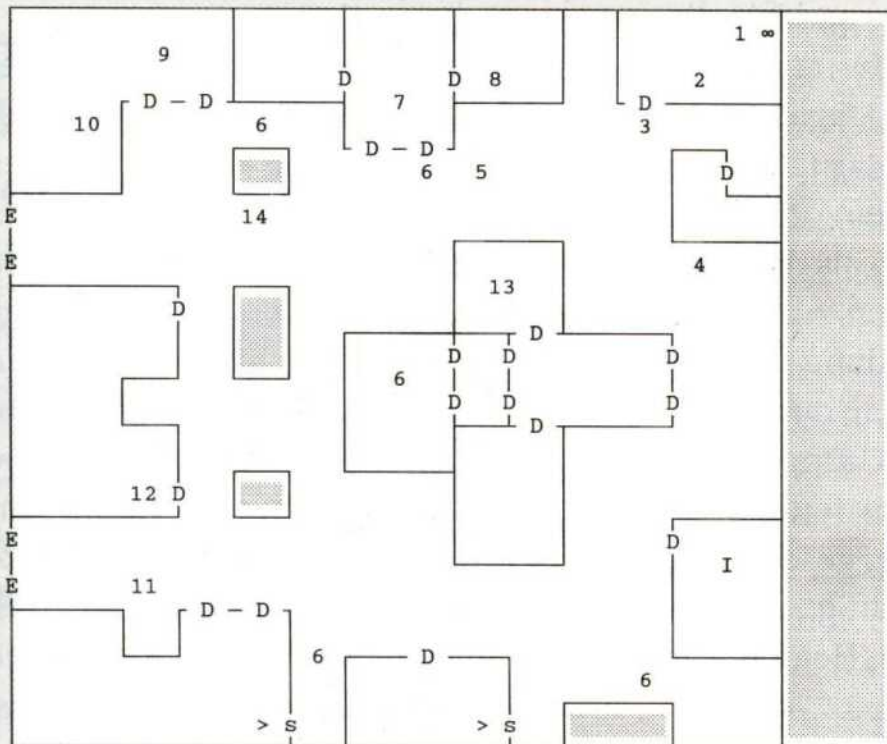
31) Mulmaster City, im Südosten



Letzter größerer Ort vor dem 'Finale', über die Höhlen unter Mulmaster kommt man dort hin. Waffenladen hochinteressant: 'Fine Long Bow' 10000 Gold, 'Arrows+2' zu haben.

- 1 Banite-Priester singen, Journal # 24.
- 2 Tierkäfige für die Arena (8) liegen dahinter...
- 3 Mann, der Leute für Abenteurergruppe anwirbt, im Namen Banes.
- 4 Einen Mann bestechen, um in die 'Hall of Training' zu kommen.
- 5 Herausforderung für Arena. Nimmt man's an, bei (8) Kampf gegen 1) zwei Drachen, 2) vier Riesen-Würmer und Displacer Beasts. Gewinn ist ein Interview mit Arcam in den Katakomben.
- 6 Frau: 'Laßt euch nicht zu Arcam bringen, er wird euch erkennen'
- 7 Justiziar von Mulmaster. Gesteht man, geht's flugs nach (8).
- 8 Arena von Mulmaster. Wenn man zum zweiten Male kämpft, sind Kampf 1) und 2) wie oben, aber es kommt noch eine dritte Runde gegen Salamander und Pyro-Schlangen dazu.

33) Phlan-Kopie in Bane's Land



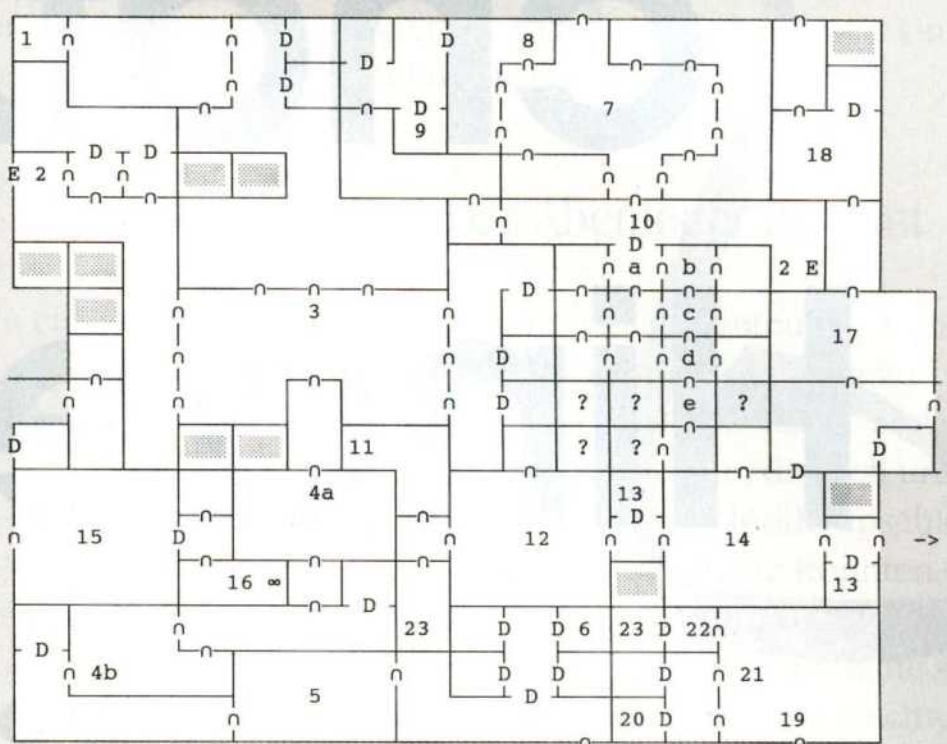
'Turn Undead' funktioniert hier nicht! Plan entspricht dem von Phlan. 'Inn' ist relativ sicher! Im Westen geht es zum Palast von Gothmenes, hinter der 'Eisernen Mauer'. Dort das 'Horn des Schicksals' für jedes Party-Mitglied einmal benutzen!

- 1 'Pool of Darkness', Dimensions-Tor.
- 2 Dunkel-Elfen greifen an. Sasha (aus Phlan) ist hier gefangen!
- 3 Eine wahre Flut von Monstern...
- 4 Der untote Cadorna kündigt Hochzeit mit Sasha an. Angreifen!
- 5 Sasha wird um Ecke gezerrt (hinterher!)
- 6 Angriff von Monstern, wahrscheinlich zufällig.
- 7 Wachen (Gute Waffen und Rüstungen!)
- 8 'Minions of Bane' und ein 'Dark Lord'.
- 9 Tempel-Gebäude, Ungeheuer.
- 10 Gothmenes (der türmt). Kampf gegen Cadorna, reichlich 'Minions of Bane', Dark Lords und Kleriker! Sasha wird befreit.
- 11 Gothmenes schickt 'Minions of Bane'.
- 12 Belebte Bäume greifen an.
- 13 Vampire, zwei Gruppen. Stadt-Schatz von 'Dark Phlan'.
- 14 Bane-Minions bauen ein Monument für Bane. Angreifen!

Gruppe muß alle magischen Objekte haben: Ring, Horn, Talisman. Sonst taucht Gothmenes gar nicht auf!

- 1 Zur durchbrochenen 'Eisernen Mauer' und der dunklen Phlan-Kopie
- 2 Stimmen der Feinde sind im 'Horn' zu hören.
- 3 Geheime Türen. 'Look' notwendig, DANN zu finden!
- 4 Rakshasa, die sich als Phlan-Leute tarnen, fragen über Elminster.
- 5 Bane-Minions, Kampf. Eventuell mit 'Talisman' einschüchtern.
- 6 Beholder lauern hier. Danach relativ sicher.
- 7 Drachen-Wächter. Mit 'Horn' (benutzen) unsicher machen!
- 8 Schlangen und Salamander verhindern hier 'Rast'.
- 9 Rakshasa, der sich als Elminster ausgibt. Im inneren Palast ist 'Rest' unmöglich, Gothmenes startet die 'Tantalus-Uhr' bei (15), will Elminster in einer Stunde fangen. Weg zurück geht nicht, es stellen sich schier endlose Horden von 'Bane-Minions' entgegen.
- 10 'Bücherei', alles zerfällt zu Staub.
- 11 'Halle der Artefakte'. Zufällige Funde von Waffen.
- 12 Angriff von Wachen. Xoham, Gothmenes Adjutant, flieht.
- 13 Diener von Gothmenes, mit 'Vorhang anzünden' heraustreiben. Beute!

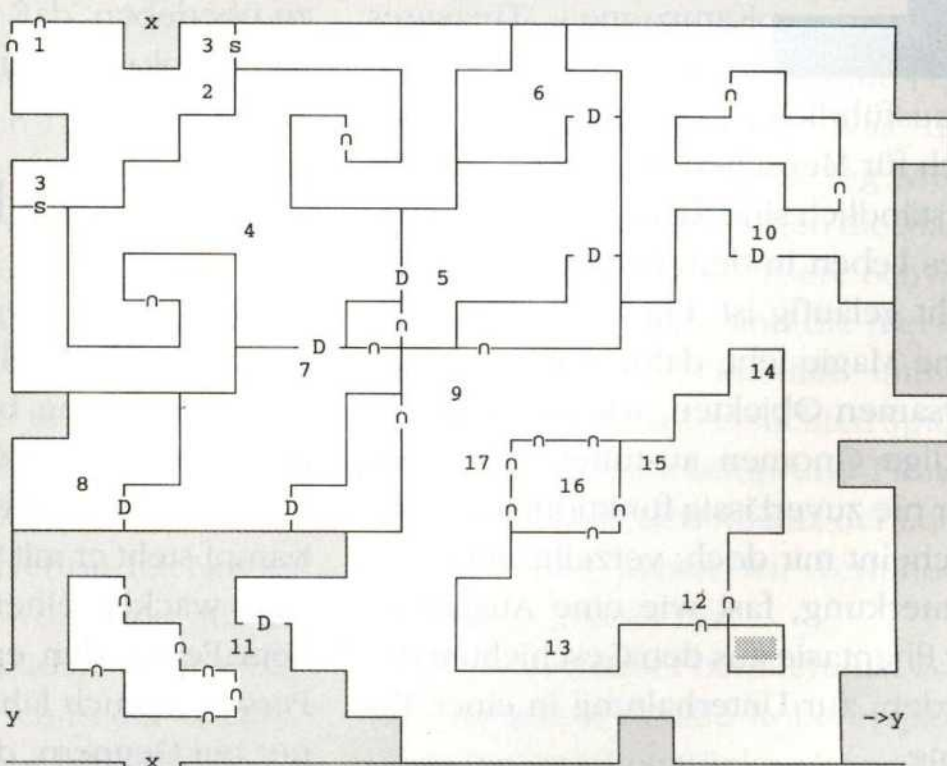
32) Höhlen unter Mulmaster



Gelände schließt rechts (bzw. unten) nach links (oben) wieder an. Nicht auf Bedingungen Arcams eingehen, am besten durchkämpfen bis (22) ohne Rast - dann ist der Widerstand unorganisiert!

- 1 Leiter, von der Arena aus. Es geht nicht zurück! (Leiter weg).
- 2 Ausgänge/Eingänge in Tunnel an Oberfläche (Ort oben merken!).
- 3 Beim ersten Mal: Journal #39, Auftrag: 'Manshoon in Zhenfil Keep eine Lehre erteilen'. Kann man akzeptieren. 2. Mal: Angriff!
- 4 Fliehender Sklave. a) Anhalten, sprechen, aber nicht folgen; b) 'Helft meinem Freund in Arcam's Gefängnis (letzte rechts).'
- 5 Verhandlungsangebot Arcams. Kampf gegen Magier & Fire Elementals.
- 6 Gefangener wird befreit, Journal #18, Schatz.
- 7 'Halle der Toten'. Spectres, untoter Beholder. 'Turn' kann helfen.
- 8 Reichlich Untote (Achtung! Vampire!). Ggf. auch zufällig.
- 9 Spectres, ein Lich und Wights.
- 10 Labyrinth. Bei (e) nach Norden drehen, teleportiert nach (11).
- 12 Stein-Wächter: Drachen. Horn benutzen! Drachen-Angriff.
- 13 Relativ sicher zum Rasten, aber Arcam organisiert Abwehr...
- 14 Steinerner Spinne. Ring von Kalistes benutzen! Spinnen-Angriff.
- 15 Riesige schwarze Hand. Talisman benutzen! Tür im Osten öffnet sich, Monster stürmen heraus. Dahinter (16) 'Pool' zu Banes Land!
- 17 Eftins, ein Beholder, Medusen und Riesen-Margoyles
- 18 Ein Beholder, Kleriker, Medusen ('organisierter Widerstand').
- 19 Arcam's Räume: Beholder, Vampire und Spectres greifen an.
- 20 Arcam's Schatzraum (nach (22) noch mehr!).
- 21 Beholder, der sich versteckt.
- 22 ARCAM und untoter Beholder!
- 23 Teleport-Strecke.

34) Land Banes - Palast von Gothmenes, das Finale!



- 14 Hier verstecken sich Monster (muß man nicht besiegen)
- 15 Tantalus-Uhr stoppen - dann greifen reichlich Untote an.
- 16 'Todes-Teich'. Der Spieler, der den 'Crystal Ring' trägt, kann Bane's Kristall erbeuten, das schwächt Gothmenes. 'Heal' nötig..
- 17 SCHLIMMER Kampf gegen zwei Wellen von Bane-Minions, Xoham und seine Schwarze Garde. Schwächere Characters sollten 'Rings of electrical Immunity' benutzen. 'Haste' etc. dringend notwendig. Wer den 'Crystal of Bane' trägt, kann viele Gegner vertreiben, wird aber bis auf wenige Hit-Points verletzt. Auf Vorschläge von Gothmenes NICHT eingehen. Magie funktioniert NICHT beim Endkampf gegen Gothmenes (vorher also volle Pulle zaubern!).

Schatzsuche Hindernissen

Von Drachen, Kraken und

Jurgen, Paladin vom Level 11, geschrieben in Secomber, in der Herberge "Zur exzentrischen Eule".

An den Ehrenwerten Rauwyn Wyvernspur, Meister des Ordens der Ritter Tyrs, König Azoun I - Plaza, Suzail, Cormyr.

Ehrwürdiger Meister, gern entspreche ich Eurer Aufforderung, unsere Erlebnisse aus der Kampagne 'Treasures of the Savage Frontier' so ausführlich zu beschreiben, daß sie auch für Menschen aus fernen Landen verständlich sind, denen unser alltägliches Leben in den 'Forgotten Realms' nicht geläufig ist. Ein Volk, das völlig ohne Magie lebt, dafür aber mit wundersamen Objekten, wie sie vielleicht findige Gnomen austüfteln, die aber hier nie zuverlässig funktionieren? Das erscheint mir doch, verzeiht mir diese Anmerkung, fast wie eine Ausgeburt der Phantasie aus den Geschichten der Barden, zur Unterhaltung in einer Taverne.

Zuerst will ich unsere Gruppe vorstellen, die vor wenigen Wochen die Niederlage der Zhentarim und Monster in Ascore miterleben konnte. Wenn wir jetzt überall als 'Die Helden von Ascore' gefeiert werden, fühle ich mich nicht wohl dabei - müssen wir doch

den Göttern danken, Tyr für die heilende Kraft unserer Kleriker und für die Stärke unserer Waffen, Mystra für die Zaubersprüche unserer Magier, und nicht zuletzt Tymora für das Glück, in kritischen Situationen ein bißchen schneller gewesen zu sein als die Gegner oder genauer getroffen zu haben. Und ohne Eure Ausbildung in der Kunst der Strategie, wie man durch klugen Einsatz der eigenen Gruppe auch mit überlegenen Gegnern fertig werden kann, wären wir sicher gescheitert. Meist waren wir so beschäftigt, einfach zu überleben, daß wir an 'Helden' gar nicht denken konnten...

Die Party

Sehr oft haben wir schwere Gefechte nur durch die Heilkraft unseres Klerikers, Phra Ruang, bestehen können. Er ist ein Mensch aus dem Osten von Cormyr, weit jenseits der Moonsea. Im Kampf steht er mit Schild und Morgenstern wacker seinen Mann - und wehe dem Feind, den er mit seinem 'Hold Person'-Spruch lähmt! Leider geht das nur bei Gegnern, die Menschen (*oder menschenähnlich*) sind. Auch mit der Stabschlinge hat er manches Monster niedergestreckt. Sein Gebet (*'Prayer'*) vor dem Kampf stärkt unsere Herzen und Waffen, und ohne 'Neutralize Poison' wäre Balin, ein Zwerg aus den Bergen um Dragonhorn Gap, an einem

Schlangenbiß im Wald von Neverwinter gestorben.

Balin ist, das muß ich zugeben, außer Kämpfer auch ein Dieb, aber von 'neutral/guter' Gesinnung - zu Recht achten wir Ritter Tyrs darauf, nicht mit bösen Abenteurern gemeinsame Sache zu machen. Beim Finden von geheimen Türen, Öffnen von Schlössern und Truhen - wenn es im Sinne unseres Auftrages ist - leistet er aber unschätzbare Dienste. Gelegentlich sind wir mit starken Einzelgegnern (*wie den 'Blackrobed Masters'*) nur fertig geworden, weil er sie mit einem Angriff von hinten (*'Backstab'*) niedergeworfen hat. Es ist zwar unehrenhaft, aber kann doch gegenüber einer Masse übler Gegner die beste Taktik sein. Geholfen haben ihm dabei die 'Boots of Speed', die wir in Triboar erbeutet haben, sie verbessern auch die Rüstung. Ein gelegentlicher 'Enlarge'-Spruch unserer Magierin Morgaine kann aus dem kleinen Kerl einen gewaltigen Kämpfer machen - und wenn er dann noch unsichtbar hinter eine Gegnergruppe schlüpft, ist das 'die konsequente Ausnutzung aller Fähigkeiten der Gruppe zum gemeinsamen Sieg', wie Ihr stets als 'goldene Regel für Abenteurer' gelehrt habt. Ein offener Kampf Mann gegen Mann wäre mehr nach meinem Herzen, aber nicht jeder kann ein Paladin sein. Und unseren Gegnern ist meist jede Ehre fern...

Eben habe ich Morgaine, unsere Magierin, erwähnt. Sie kommt aus Hillsfar

mit

echten Helden

Monster und miese Magier lauern hinter jedem Baum, Intrigen und Verrat an allen Ecken. Höchste Zeit, daß sich wieder mal einige Helden auf den Weg machen, um dem Bösen Mores zu lehren. Hier ist ihr Reisebericht.

und hat ihre Kunst bei Khelben Arundsson in Waterdeep gelernt. Nicht nur mit ihren Zaubersprüchen ist sie eine unschätzbare Stütze unserer Gruppe, wenn sie etwa einen ganzen Trupp schwarzer Magier und Spione/Kleriker mit einem 'Feuerball' angreift, manchen direkt niederstreckt und die anderen an Ausübung eigener Magie hindert. Nein, auch wenn sie getroffen ist und selber nicht in der Lage, einen Spruch loszulassen, greift sie beherzt zu Stab oder Dolch. Das hat mehr als einen Gegner das Leben gekostet, wenn er meinte, in einer Magierin ein leichtes Opfer für sein Schwert zu finden! Eine Rüstung kann sie nicht tragen, ohne ihre Kraft zu verlieren, aber mit den magischen Armschienen (Bracers AC2), die wir im Way Inn erbeutet haben, war sie gegen Angriffe so gut geschützt wie mit einem Plattenpanzer. Als später ei-

ner unserer Ranger, Merioc aus Shadowdale, von einer Cockatrice in Port Llast zu einer grauen Säule versteinert worden war, hat sie ihn mit 'Stone to Flesh' wieder zum Leben erweckt.

Merioc ist ein Ranger, das gibt ihm im Kampf gegen große Monster - und davon haben wir reichlich gesehen, von Kampfults bis zu den eisigen Yetis und deren Ice-Hounds - einen besonderen Bonus, das mußten schon die Riesen in Daggerford spüren. Mit dem Langbogen, am günstigsten natürlich mit magischen Waffen (*Long Bow+2, Arrow+1*) trifft er ganz großartig und hat aus der zweiten Reihe heraus manchen gegnerischen Zauberer mit einem Pfeil daran gehindert, seine Magie gegen uns einzusetzen. Selbst wenn es geschah, daß wir auch von hinten von Feinden bedrängt wurden, hat sein Schwert das Herz der Feinde gefunden und sein Schild uns den Rücken freigehalten, als wäre es selbst von der Kraft Tyrs erfüllt. Mit seiner rangereigenen Magie wußte er unserer Gruppe oft sehr zu helfen - zusätzlich vermag er nahezu alle magischen Gegenstände, auch 'Wands of Fireball', zu nutzen. Wahrlich, in einem Ranger kann ein Ritter Tyrs einen verwandten Kämpfer für das Gute erkennen und schätzen lernen.

Das gilt genauso für unseren zweiten Ranger, Taksin, der zusammen mit seinem Freund Phra Ruang aus der Ferne, weit im Südosten von Thay, bis hierher zur 'Wilden Grenze' gewandert ist. Er hat oft Phra Ruang durch seine Fähigkeit, magische Gegenstände zu erkennen, unterstützt - die Heilkraft des Klerikers haben wir weit dringender benötigt!

Mich selbst will ich, für Eure Freunde in der Fremde, auch noch vorstellen - ich komme aus Tilverton im Norden Cormyrs und habe von Kind auf die Laufbahn eines Paladins angestrebt. Ausgebildet wurde ich in der Ordensburg in Suzail - doch darüber berichtet Ihr am besten selber (*wobei ich inständig bitte, die alte Dummheit mit dem Schwein des Kochs nicht zu erwähnen!*). Als Paladin bin ich dem Kampf für das Gute verpflichtet, kann dafür alle Waffen verwenden und habe inzwischen auch die Fähigkeit eines Kleri-

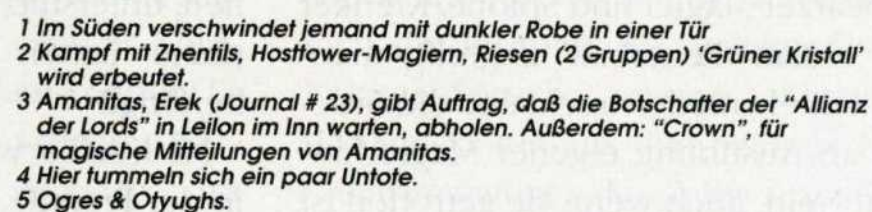
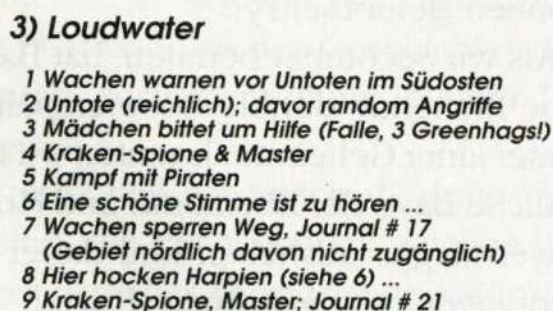
kers vom Rang 3 erreicht - Heilkräfte, für die ich Tyr danke und mit denen ich meinen Kameraden in dieser Unternehmung sehr helfen konnte.

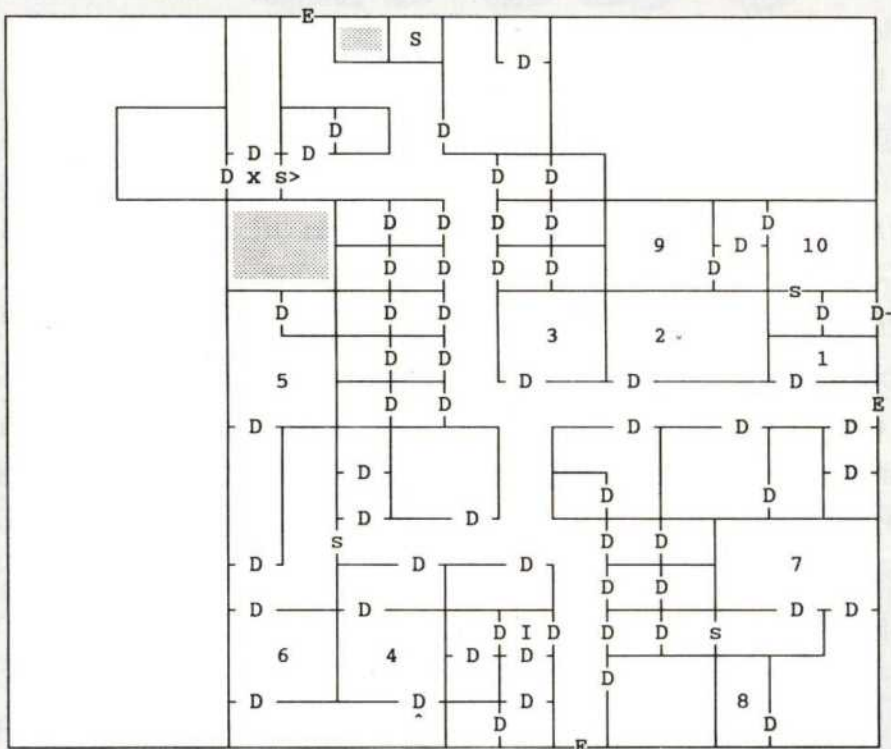
Das Abenteuer beginnt

Im Laufe des Abenteuers stießen noch einige tapfere Gefährten zu uns. Hervorheben muß ich dabei Siulaija, eine mutige Kämpferin, die sich uns in den Verliesen von Llorck anschloß, nachdem wir sie befreien konnten. Eine üble Hexe (*Cortarra, Gefährtin des bösen Magiers Lord Geildarr*) hatte sich als letzte Zuflucht vor unseren Schwertern mit einem Zauber in ein Abbild Siulaijas verwandelt und wir durften nicht angreifen, um nicht eine Unschuldige zu verletzen. Tyr sei Dank, Phra Ruang konnte mit 'Dispel Magic' die Tarnung aufheben, kurz danach haben wir auch Geildarr in die düsteren Gefilde Myrkuls geschickt. Damit hatten wir den ersten Auftrag von Amanitas ausgeführt, für den er uns von Yartar nach Llorck direkt in das Hauptquartier der Zwerge teleportiert hatte. Gern hätte ich auf diese magische Art der Reise verzichtet - für den Nicht-Eingeweihten ist das zu ungeheuerlich.

Von Llorck sind wir auf dem Weg nach Secomber durch Loudwater gekommen, dort konnten wir eine Plage von Untoten beseitigen. Was dem 'Turn Undead' von Phra Ruang widerstehen konnte, mußte gegen die Magie Morgaines und gegen unsere Schwerter anrennen - leider sind die meisten Untoten gegen Elektrizität immun! Schon in Loudwater versuchten Spione der Kraken-Organisation und Piraten, Unruhe im Land der 'Allianz der Lords' zu säen. Das haben wir verhindern können, gelobt sei Tyr!

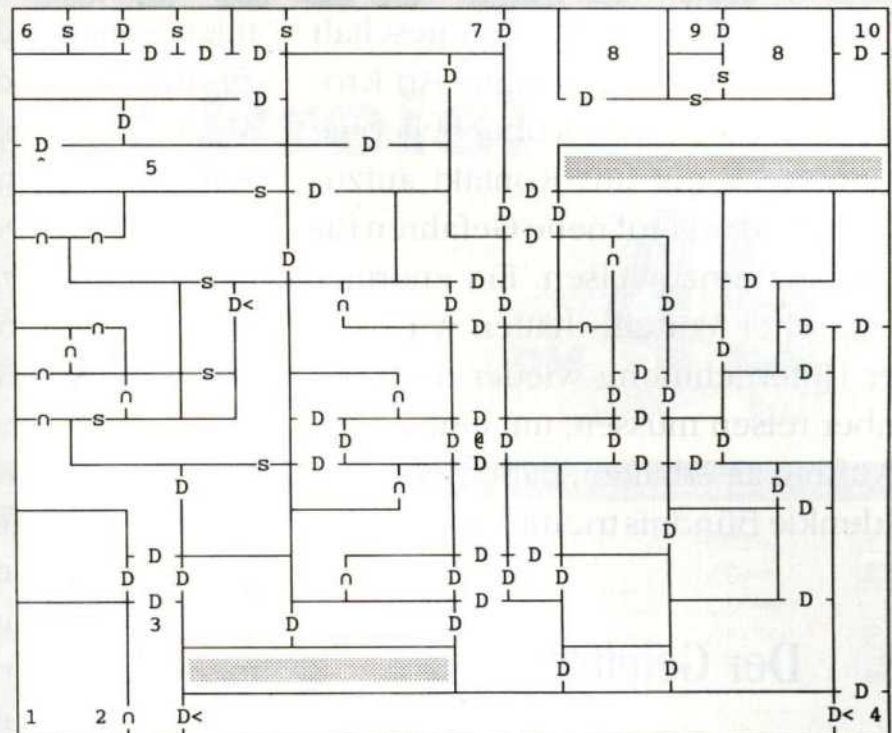
Als wir Secomber betraten, hat Balin eine fliehende dunkle Robe erspäht - hinter einer Geheimgtür konnten wir die örtliche Basis der Zhentarim und Host-tower-Magier ausheben und dabei einen eigenartigen grünen Kristall erbeuten. Ich muß zugeben, wir haben die Bedeutung dieser Kristalle im Laufe des gesamten Abenteuers nicht ergündet, aber trotzdem alle Aufgaben er-





5) Leilon

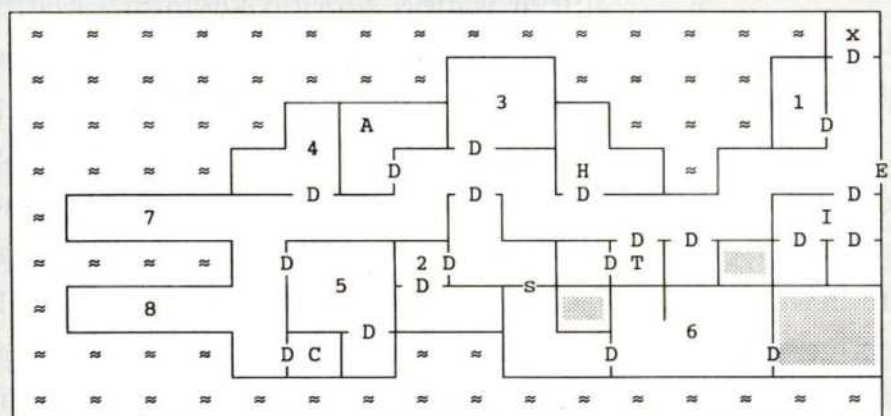
- 1 Amani der Weissager; Journal # 32
- 2 Griffons (4 Stück)
- 3 Rutting Buck Tavern - hier erst rein, wenn Rest erkundet!
- 4 Hellhounds und Zyklopen
- 5 Spinnen!
- 6 Untote
- 7 Feinde fliehen vor etwas (angreifen oder weglaufen lassen)
- 8 Land-Haie; wenn man in die Taverne kommt (Journal # 28). Man ißt mit den Soldaten, schläft ein (Journal # 30) und wacht im Raum (9) auf ...
- 9 Balin (Kämpfer/Dieb) schlägt den 'Lach-Trick' vor. Wachen greifen an: Guards + Zyklop, Beute Shields +1
- 10 Hinterhalt! Waterdeep Guards sind es gar nicht ...
- x Hier kommt man wieder raus; Amanitas meldet per Magie: "Geht nach Waterdeep und findet die Schuldigen!"



6) Waterdeep (bzw. Höhlen unter Waterdeep)

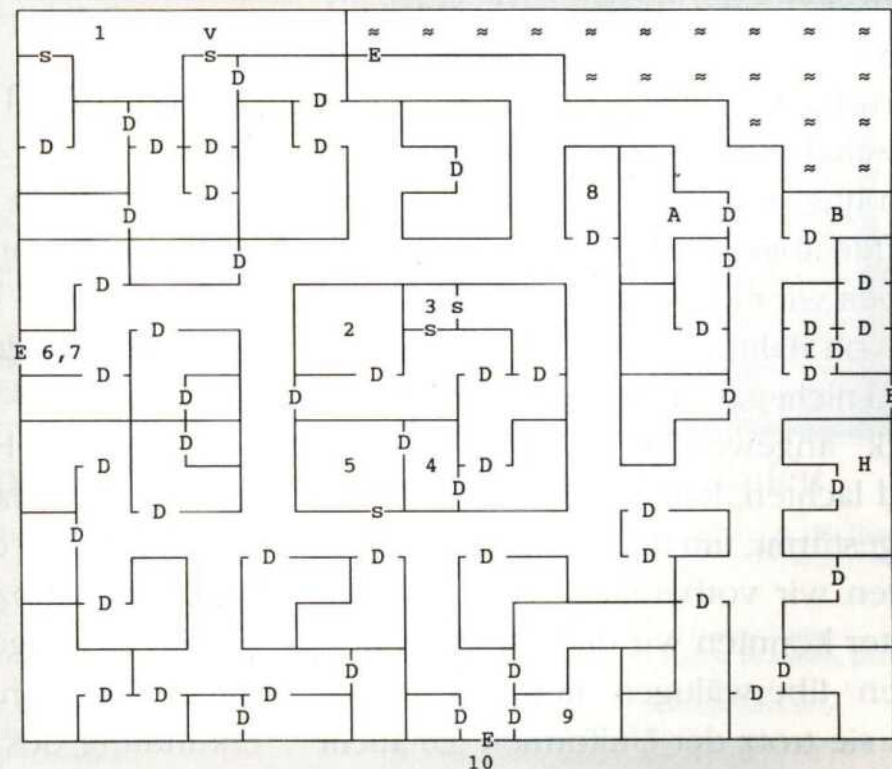
Beim Eintreffen wird die Gruppe von Wachen in Empfang genommen (Journal # 16) und dem 'Sicherheits-Chef' von Waterdeep, Fell Hatchet, vorgeführt. Der erkennt die Papiere von Amanitas als Fälschung und läßt die Gruppe kurzerhand ersäufen ... doch die wird von See-Elfen gerettet (Journal # 34) und kommt in einer Höhle unter der Stadt an.

- 1 Hierhin bringen die See-Elfen die Gruppe ('Rest' ziemlich sicher)
- 2 Zwei steinerne Wächter - die sich nicht so steinern verhalten ...
- 3 Otyughs
- 4 Tür mit Falle, einseitig
- 5 Große Spinnen
- 6 Alter Mann, gefesselt. Journal # 39. 'Rest' sicher.
- 7 Magische Tür (Dispel Magic anwenden)
- 8 Höllenhunde und Kämpfer
- 9 Hauptquartier, Zentil Lords und Hell Hounds, Journal # 62, 'Der Weg nach draußen muß in der Nähe sein'; (Rest ok).
- 10 Strickleiter zum Hafen von Waterdeep



7) Hafen von Waterdeep

- x Hier kommt man aus den Höhlen raus!
- 1 Greenhags tummeln sich hier (aber nicht lange)
- 2 Riesen und Piraten, Journal #36
- 3 Einzelner Mann und Riesen
- 4 Hier verkauft einer Land- und Schatzkarten
- 5 Noch mehr Piraten!
- 6 Hier wohnt ein roter Drache, der im Kampf den Weg zu seiner Schatzkammer dahinter verschüttet. Beute: Redflame Armor +2 (Schutz vor Feuer-Angriffen), Mace +2. Danach Mitteilung von Amanitas: Die Zentils haben das Way Inn und Daggerford unter ihre Gewalt gebracht, befreien!
- 7 Hier geht um 6:00 Uhr ein Schiff nach Miintarn,
- 8 und hier zur gleichen Zeit eins nach Orlumbor, vorher Ticket lösen (bei B).
- 1 Temple von Mask, geheim. Dem Bettler ein Almosen geben und auf seine Frage 'Mask' antworten, wenn man Heilung benötigt.



8) Daggerford

- 1 Riesen greifen an!
- 2 Magier, Zentils, Zyklopen, Margoyles ... Beute: Helm+2, Plate Mail +1
- 3 Ein Mann verbirgt sich in geheimem Raum; Journal # 51; 'Rest' ok
- 4 Diverse Monster
- 5 Zauberer und Monster bewachen Männer; Kampf, Journal # 54
- 6 Zentil-Krieger auf der Flucht
- 7 Der Weise 'Rabgar' gibt vor dem Eingang Journal-Nachricht # 4
- 8 Bäckerei
- 9 Zentil-Krieger. Nachdem die Stadt befreit ist, in Armory als Geschenk 10 "Arrows+2" abholen!
- 10 Zwerge vor dem Tor teilen mit, daß in den Bergen nördlich von Daggerford Ruinen sind: "Eine verwirrende Halle im Zentrum, erst nach Westen, zuletzt nach Osten, alle acht liegen dazwischen." Trotzdem jetzt erst weiter zum Way Inn gehen ...

füllt, die uns Amanitas zur Förderung der Allianz übermittelte. Das geschah auf magische Weise über eine Art Krone, die ihm ermöglichte, über beliebige Entfernungen mit uns Kontakt aufzunehmen und uns auf neue Gefahren für die Allianz hinzuweisen. Ein enormer strategischer Vorteil - hätten wir nach jeder Unternehmung wieder nach Seacomber reisen müssen, um einen neuen Auftrag zu erhalten, hätte sicherlich das dunkle Bündnis triumphiert!

Der Geleitschutz

Die erste Aufgabe sollte darin bestehen, Botschafter der 'Allianz der Lords' in Leilon abzuholen, um sie sicher zu einer Konferenz zu geleiten. Da wir die Botschafter dort nicht finden konnten, haben wir den Ort zunächst abgesucht und einige kleinere Scharmützel mit Ungeheuern bestanden, die aber wohl wenig mit dem dunklen Bündnis zu tun hatten. Dann erst haben wir die 'Rutting Buck Tavern' betreten, in der die Eskorte der Botschafter feierte. Als wir dort mit den Soldaten gegessen haben, sie trugen Uniformen aus Waterdeep, muß man uns irgend etwas in den Wein getan haben - wir wachten in Gefangenschaft auf! Erstaunlicherweise hatte man uns weder gefesselt noch unsere Waffen abgenommen. Nur die Tür bekamen wir nicht auf. Da haben wir auf Rat von Balin, dem solche Situationen wohl nicht ganz neu waren, den 'Lach-Trick' angewendet. Als wir alle wie wild lachten, kamen die Wachen hereingestürmt, um nachzusehen - darauf waren wir vorbereitet. Einige Räume weiter konnten wir die restlichen Soldaten überwältigen und feststellen, daß sie trotz der Uniformen gar nicht aus Waterdeep kamen. Dorthin hat uns Amanitas dann geschickt, um die Schuldigen zu finden, die die Allianz so in Mißkredit zu bringen suchten.

In Waterdeep hätte unser Abenteuer beinahe geendet, als der Inhalt von Amanitas' Brief an Lord Piergeiron als Fälschung erkannt wurde! Darum also war es so lächerlich einfach, in Leilon zu entkommen - die wirkliche Gefahr hatte im Austausch des Briefes gele-

gen, um uns nicht nur einfach zu beseitigen, sondern die 'Helden von Ascore' zusätzlich in Verruf zu bringen! Ohne Möglichkeit der Gegenwehr (*die wäre mir auch schwer gefallen, handelten die Stadtwachen doch in gutem Glauben nach Recht und Gesetz*) wurden wir in Ketten in den Hafen geworfen. Im letzten Augenblick retteten uns See-Elven und brachten uns in uralte Höhlen unter Waterdeep. Diese Höhlen wimmeln von geheimen Durchgängen, es gibt Fallen und einseitige Türen und einen Ort, an dem mein Kompaß nichts anzeigt. Ich bitte sehr darum, Vangerdahast, den Magier von König Azoun IV, davon zu unterrichten, denn seine Magie hat diese Nadel geschaffen. Immerhin haben wir in dem Höhlenlabyrinth einen echten Veteran der Armee von Waterdeep befreit und dann eine Basis der Zhentarim direkt unter dem Hafen gestürmt! Im Hauptquartier konnten wir Beweise finden, daß Fremde in falschen Uniformen an den Überfällen schuld waren. In der Nähe führte eine Strickleiter hinauf zum 'Schmuggler-Dock' bei Waterdeep.

Drachen in Waterdeep

Im Hafen von Waterdeep fanden wir auch eine Trainingshalle, um unsere in verschiedenen Kämpfen erworbenen neuen Fähigkeiten zu festigen. Ein eigenartiger Ort - hier wartet ein Tempel von Mask auf Heilungssuchende, genau dahinter hatte ein roter Drache sein Lager, von dem aus er Piraten und Riesen zu Raubzügen ausschickte. Wir haben erst einige kleinere Gefechte bestanden und uns dann im Inn auf die Erkundung des vermuteten Drachenhortes vorbereitet. Balin hat durch seine geschickt gezeichneten Karten den Weg gefunden, hinter einer geheimen Tür. Leider konnte der Drache Golozz im Todeskampf den Weg zu seiner Schatzkammer blockieren, wir erbeuteten aber einen 'Redflame Armor +2', der gegen Feuer schützt, und einen wunderbar ausgewogenen Streitkolben (*Mace +2*), in der Hand von Phra Ruang eine mächtige Waffe (*bis wir in*

Port Llast für ihn sogar einen 'Flail+3' fanden).

Amanitas schickte uns darauf nach Daggerford, weil Zhentarim diesen Ort und das Way Inn unter ihre Gewalt gebracht hatten, um die Allianz im Süden zu isolieren. Die Feinde hatten sich in der Burg des Fürsten von Daggerford verschanzt - ihn selbst fanden wir in einer geheimen Kammer, in der wir uns auch zwischen den Kämpfen ausruhen konnten. Ich scheue mich fast mitzuteilen, daß der Fürst wohl nicht mit der Tapferkeit gekämpft hatte, die seiner hohen Stellung angemessen wäre. Bei den Magiern, Zhentils, Zyklopen und Margoyles im Nordwesten der Burg haben wir mehrere 'Helme+2' und magisch verstärkte Plattenpanzer erbeutet. Als wir auch fliehende Zhentils am westlichen und beim südlichen Stadttor eingeholt sowie im Norden einige Riesen besiegt hatten, wurde uns von den dankbaren Bürgern in der 'Armory' ein Bündel mit erstklassigen Pfeilen geschenkt.

Bei den Kämpfen im Way Inn im Süden kam uns zugute, daß die Zhentarim in Daggerford keine Warnung mehr hatten senden können - glaubte man uns doch längst bei den Fischen von Waterdeep! Eine größere Gruppe von Feinden konnten wir im Erdgeschoß überraschen, wo wir, wie auch zwischen den Kämpfen im Obergeschoß, Wunden heilten und Kräfte sammelten. Die Hauptmacht der Gegner stellten wir im Raum über dem Eingang, wo zwei Gruppen von Magiern und Monstern versuchten, uns in die Zange zu nehmen. Morgaine hat auf die Zauberer der ersten Gruppe einen Feuerball geworfen, Phra Ruang weitere Magier mit einem Stille-Zauber (*'Silence, 15'*) neutralisiert. Unsere Ranger haben mit ihren Pfeilen die anderen Zauberer an der Ausübung ihrer Kunst gehindert, der Rest der Feinde konnte unseren Schwertern und Zaubersprüchen nicht lange widerstehen. Die 'Bracers' des Anführers gaben wir Morgaine. Redbeard, der Wirt des Way Inn und seine Leute dankten uns für die Befreiung.

Währenddessen war der 'Waterbaron' von Yartar entführt worden, und

Große Software

zum kleinen Preis!

Die Win-komplett-Serie aus dem Hause TRONIC bietet Ihnen sechs ausgewählte Verwaltungsprogramme zu dem sagenhaften Preis von je

DM **49,-**

WinAdreva V3.0 - C:\DEWB\PROJEKTE\WINADREVA\920819\TEST.WAD

Datei Bearbeiten Selektion Optionen Hilfe!

Datensatznr.: 0 ☐ Selektion aktiv

Anrede: Firma

Name/Firma: Tronic Verlag

Vorname:

Ansp. Part.: Herr Schröder Telefon: 05651-929901

Abteilung: Software FAX: 05651-929940

Straße/Postl.: Fuldaer Str. 6

LKZ-PLZ-Ort: W 3440 Eschwege BTX.:

Bemerkung

Praxisgerechte Software - Preiswert & Gut

Zeitschriften ASM & DOS-Shareware

WinAdreva 3.0 komplett

Die Adressverwaltung, die das Angenehme mit dem Nützlichen verbindet.

- Datenimport und -export / dBase*-Import
- bis zu 2 Millionen Datensätze
- Listendruck (Telefon-, Adressen-, Geburtstagsliste)
- automatische Länder- und Postleitzahlenverwaltung
- pro Datensatz kann eine Grafik (BMP) eingebunden werden
- Filterfunktion zur Auswahl von Adressen mit übereinstimmenden Merkmalen, die Sie festlegen

(Auslieferung auf 5 1/4" - Disketten in HD-Format)

WinVideo - D:\VIDEO\DELEDB

Datei Bearbeiten Listen/Art Listen/Eignung Druck/Export Hilfe

Videos zeigen/bearbeiten

Titel: Mad Max

Nummer: 123 Art: 2 Eignung: 3

Laufzeit in Minuten: 240 Bandposition: 10

Beschreibung der Handlung:

Endzeitvision. Der ehemalige Polizist Max Ruckatansky hat durch einen Rockerüberfall seinen einzigen moralischen Halt in einer kaputten Welt, seine Familie, verloren. Er wird zum absoluten Einzelgänger, der versucht, sich hart aber gerecht durchzukämpfen.

Regie/Darsteller: John Miller/Mel Gibson

WinVideo komplett

Die grafische Videoverwaltung, die Ihnen zeigt, was in ihr steckt.

- Erfassung nach Kategorien (Filmart, Altersklasse)
- Verwaltung durch Datensätze (Filme)
- Listendruck nach Datensätzen und Kategorien
- Grafikeinbindung mit geeigneten Eingabegeräten

WinCopy komplett

Quell-Laufwerk: A: Ziel-Laufwerk: A:

Optionen:

☒ Prüfen ☐ Lesen

☒ Formatieren ☐ Schreiben

☒ Nur Daten ☐ Format

☐ Nonstop

Info: Laufwerk:

Format:

Gut/Defekt:

WinCopy komplett

neu!

Das Kopierprogramm, das schnell und einfach Disketten kopiert und formatiert.

- freie Bereiche werden wahlweise nicht kopiert
- flexible Handhabung der Formate
- Ablegen von Disketteninhalten als Image-Dateien auf der Festplatte
- Multitaskingfähigkeit - während des Kopierens können Sie mit anderen Programmen arbeiten
- Nonstop-Kopieren
- frei wählbarer Bootsektortext

DEMO-Phil., eigene Bestandsliste

Datei Bearbeiten Report Börse Listen Druck/Export Sonstiges Hilfe

Daten bearbeiten...

Katalognummer: 11 Kennung: A

Verwenden Sie folgende Kennziffern...

0 = ** (postfrisch)

1 = * (Originalgummi mit Falz)

2 = * (ohne Gummi)

3 = o (rundgestempelt)

4 = Brief (vollständiger Brief)

5 = Brstück (Briefstück Vollstempel)

6 = FDC (Ersttagsbrief)17

7 = ETB (Ersttagsblatt)18

8 = GA (Ganzsache)

verkaufspreis: .00

WinPhila komplett

Die grafische Briefmarkensammlung, erstellt von einem passionierten Briefmarkensammler.

- Erfassung nach Kategorien der Standard-Kataloge (Michel, Borek u.a.)
- Verwaltung nach Erhaltungsmerkmalen ("postfrisch" u. a.)
- Listendruck (Verkaufs-, Tausch- und Angebotslisten)
- automatischer Listenvergleich
- Bestandsermittlung (Report)

WinArtikel komplett V1.0 © 1991 by TRONIC Verlag GmbH & Co.KG

Drucker Datei Optionen Listendruck Hinweise

Datensatz : 1

Literatur : DOS-Shareware

Verlag : Tronic-Verlag, Eschwege

ISBN/ISSN :

Chefredakt. : Ottfried Schmidt

Autor : Thomas Kallay

Redakteur : Thomas Kallay

Ausgabe : 09/92

Seite von : 15 bis : 15

Rubrik : Report

Titel Nr. 1 : Apagee

Titel Nr. 2 : Interview mit Scott Miller

Scott Miller ist der Chef der Firma Apagee, die sich mit den Spielen Commander Keen, Duke Nukem und anderen einen Namen gemacht hat.

WinArtikel komplett

Die grafische Literaturverwaltung, die schnell findet, was Sie suchen.

- Erfassung nach Literaturart mit allen relevanten Daten (ISBN-Nr., ISSN-Nr., bei Zeitschriften: Redakteur, Rubrik u.v.m.)
- bis zu 2 Millionen Datensätze
- Listendruck nach Datensätzen mit Filterfunktion
- Datenerfassung, -suche, -änderung
- Vor- und Zurückblättern in der Datenbank

WinHaushalt - C:\WINDOWS\SHAUSHALT\THORST.DB, Buchungsjahr 1992

Datei Bearbeiten Einrichten Sortierung Abschluß Hilfe

Buchen...

Nummer: 15 Text: Miete Datum: 15.07.1992

Beleg: 1 Betrag: 600,- Vorgang: ☒ Ausgabe ☐ Einnahme

AUSGABEN			KASSEN/KONTEN	EINNAHMEN
Miete	Strom/Wasser	Telefon	Bank Thomas	Gehalt Thomas
Hausrätvers.	Haftpflichtvers.	Unfallvers.	Bank Frauke	Gehalt Frauke
Lebensvers.	Rechtsschutz	Kfz-Versich.	Haushaltskasse	Nebenerwerb
Kfz-Steuer	Beiträge	Lebensmittel		
Bekleidung	Kredite	Benzin/Öl		
Autoreparatur	Reparaturen	Zeitschriften		
EDV-Material	Wohnung	Werkzeug		
Fachliteratur	Haus	Heizung		
Krankenvers.	Taschengeld			

FUNKTIONEN

WinHaushalt komplett

Die private Haushaltsbuchführung, die Ihnen schnelle und einfache Verwaltung Ihrer Finanzen ermöglicht.

- Stammdatenverwaltung
- Sortieren nach Nummern, Texten, Daten
- automatisches Buchen (täglich, monatlich, jährlich)
- Tabellenfunktion
- Konto-, Monats- und Jahresübersicht über Bildschirm und Drucker
- hilft beim Lohnsteuerjahresausgleich
- Jahresabschluß zu jeder Zeit

Die Win-komplett-Produkte laufen auf jedem PC/AT mit Windows 3.x

*dBase ist ein eingetragenes Warenzeichen der Ashton Tate Corp.

Die Win-komplett-Serie

Für Eilige! Unser telefonischer Bestellservice:

0 56 51 / 92 99 02 (24-Std.-Service)

TRONIC
VERLAGSGESELLSCHAFT

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Fuldaer Str. 6 • 3440 Eschwege

SOFORT BESTELLEN

Hiermit bestelle ich:

- ☐ WinAdreva 3.0 komplett
- ☐ WinVideo komplett
- ☐ WinCopy komplett
- ☐ WinPhila komplett
- ☐ WinArtikel komplett
- ☐ WinHaushalt komplett

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

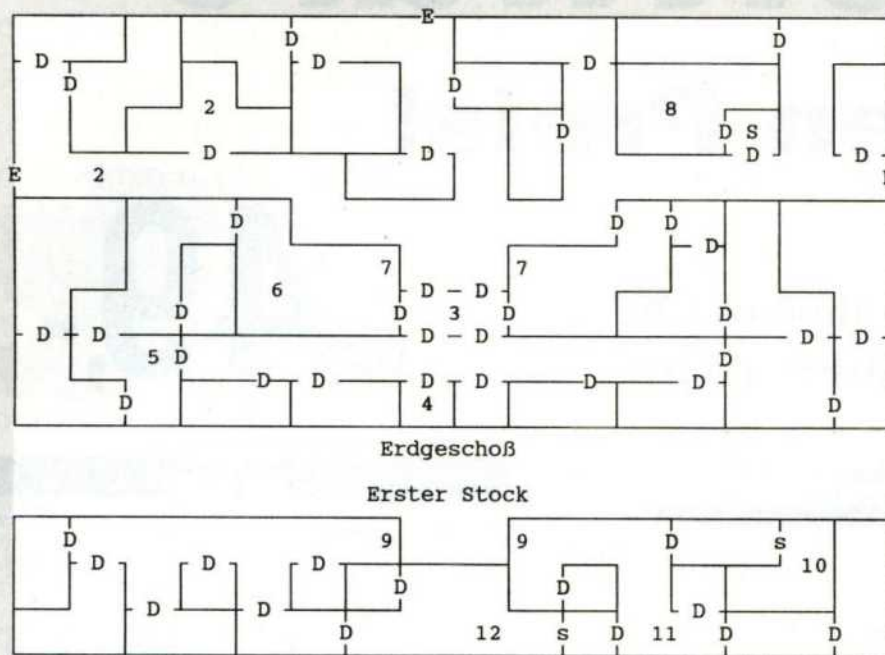
Ich zahle

☐ per Nachnahme ☐ per Verrechnungsscheck

Unabhängig von der bestellten Anzahl der Produkte berechnen wir für Porto und Verpackung DM 4,- (Inland) bzw. DM 6,- (Ausland)

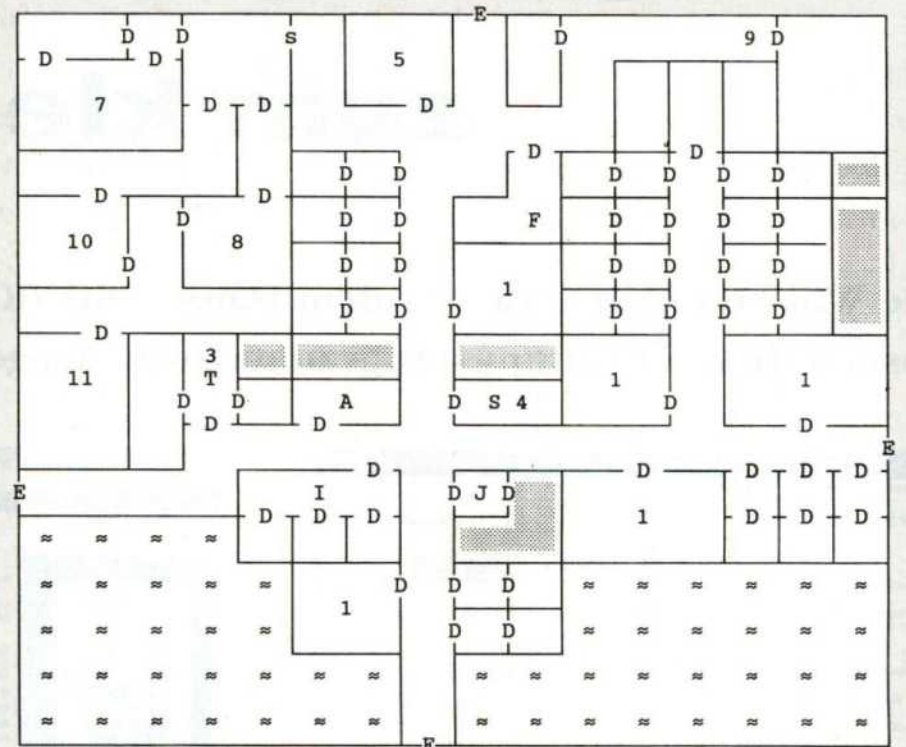
Bitte einsenden an:
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Fuldaer Str. 6 • 3440 Eschwege

bitte ausschneiden



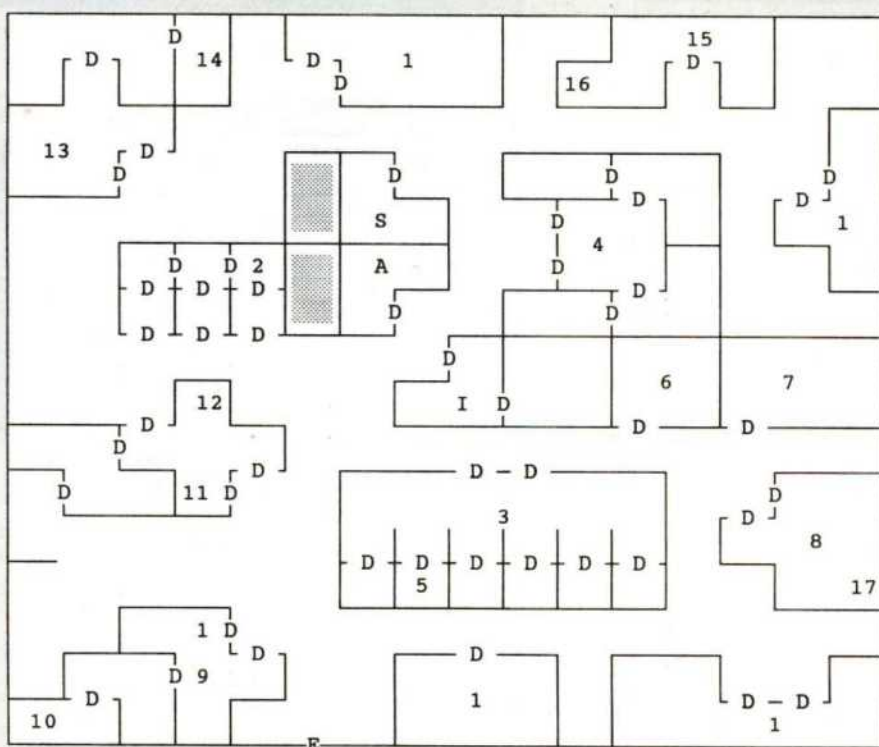
9) Way Inn

- 1 Zhentil-Soldaten (greifen nicht an)
- 2 verlassene Schmiede
- 3 Otyughs und Margoyles
- 4 relativ sicher für 'Rest'
- 5 Männer und Monster (überrascht), Hosttower-Magier, Otyughs, Margoyles und Kraken Masters
- 6 Magier, Otyughs und Zhentils. Nach Kampf sicher für 'Rest'.
- 7 Schmale Treppe nach oben
- 8 Magier, Zhentils, Otyughs; gefangener "Shopkeeper" wird befreit.
- 9 Treppe nach unten (logo)
- 10 Zhentils und Magier-Gruppe. "Green Crystal" wird gefunden.
- 11 Margoyles, Magier, Kraken Master
- 12 Zwei Gruppen Magier und Monster. Redbeard, der Wirt des Way Inn, wird befreit. Journal # 49. Beute: Bracers AC 2 (toll für Magier) Amanitas teilt mit: Der "Waterbaron" aus Yartar ist entführt worden! Hinweise deuten auf den alten Rivalen Triboar. Ein Krieg Yartar/Triboar, beide in der Allianz, muß verhindert werden!



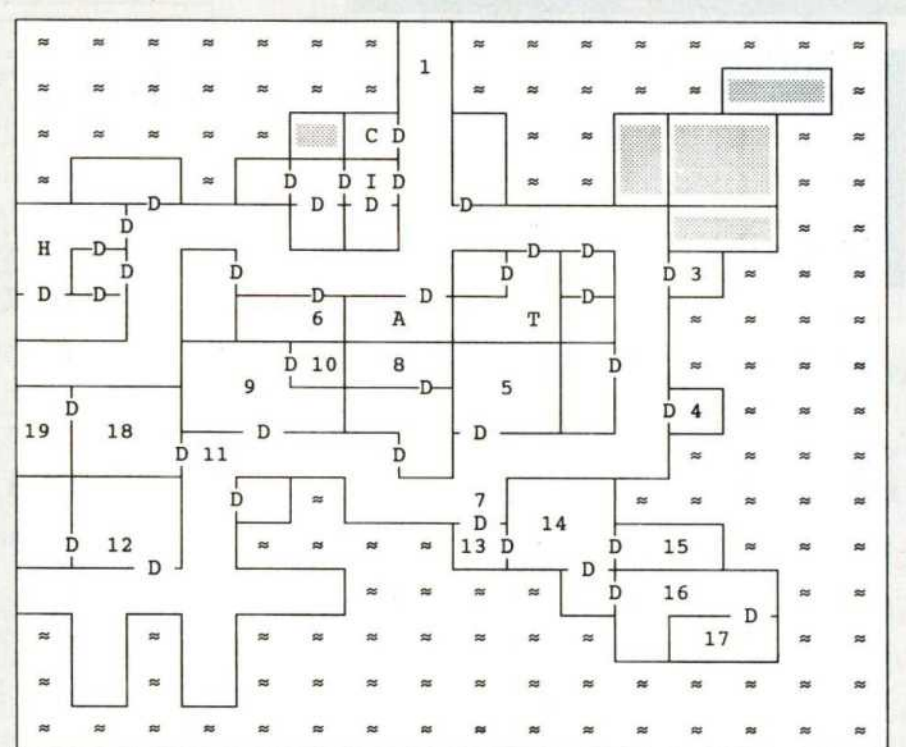
10) Triboar

- 1 In diesen Räumen wird für einen Krieg mit Yartar gerüstet/ Schmiede, Streitwagen, Pferde etc.).
- 2 Blackhammer, Lord von Triboar, empfängt Gruppe. Man kann anbieten, sich den 'City Guards' anzuschließen.
- 3 Tempel von Tyr
- 4 Beim 'Shop' gibt es 'Cloaks of Protection+1' für 2000 Platin
- 5 Hauptquartier der City Guards
- 6 Kraken-Spione und Banite-Priester
- 7 Otyughs und Carrion Crawlers
- 8 Ogres
- 9 Tür mit 'Guckloch'. Wenn man's Passwort nicht weiß, geht's nicht weiter. Nach Episode (11) ist's hier leer.
- 10 Harpien und zwei Magier. Beute: Boots of Speed, magisch, Bewegung mal zwei, Armor +2 (Ideal für Dieb wegen Backstab)
- 11 Hier liegt der 'Waterbaron' von Yartar, gefesselt und geknebelt. Magier, Driders, Kraken-Spione greifen an. Danach zurück nach (2), Journal # 73. Neue Nachricht v. Amanitas: Bei Longsaddle werden Bauernhöfe angegriffen, die Bewohner getötet.



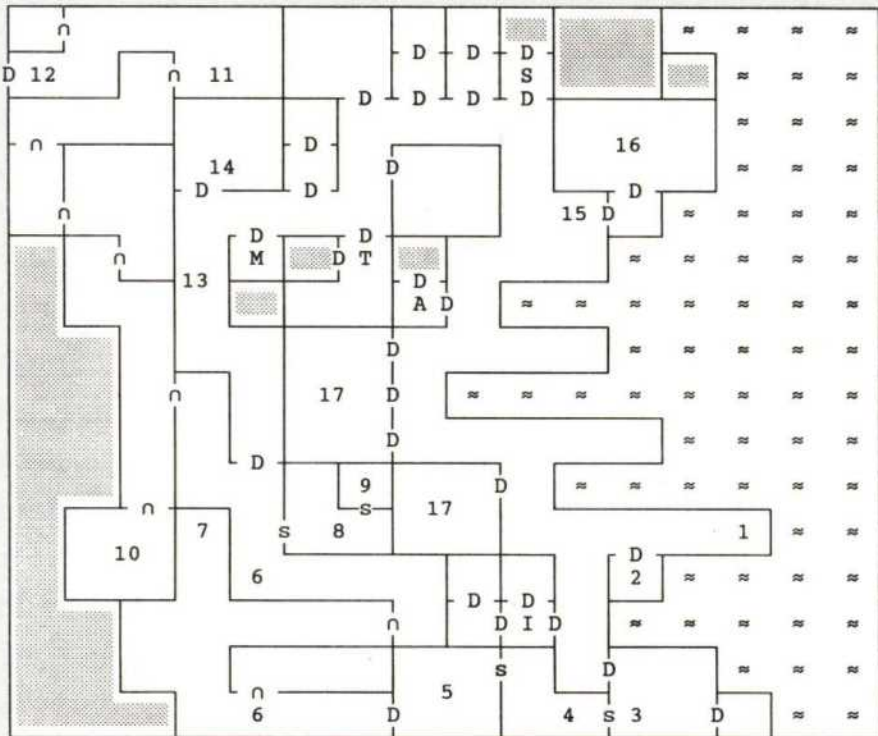
11) Longsaddle

- 1 Ranch-Houses, Abenteurer werden begrüßt
- 2 Mann, von Hellhounds bewacht. Befreien, war von Kraken-Spionen gefangen worden, die zum Markt gegangen sind.
- 3 Markt von Longsaddle, beginnt um 6:00 Uhr morgens
- 4 Haus der Harpells. Wache sagt "Malchior Harpell ist nicht da". Das wirkt verdächtig: nachforschen ('investigate'). Kampf mit Magiern, Banite-Priestern, Margoyles. Beute: Short Sword +3 (I), Cloak of Protection +1; Wache erzählt Journal # 31
- 5 Kraken-Agenten, die einen Rancher angreifen. Rancher: Journal # 35
- 6 Glockengießer von Longsaddle
- 8 Wenn man eintritt, greifen Kraken-Spione an. Übersieht man die Falltür in der Ecke unten, findet man sie erst als Nummer 17 ...
- 9 Wenn man zum zweiten Male eintritt, haben die Rancher hier drei Kraken-Spione erwischt
- 10 Scheune, Harpien und Cockatrices, können einen Gegner versteinern
- 15 Kraken-Spione und Banite-Priester. Rancher warnt vor Keller.
- 16 Dort treiben sich Harpien herum. Sind die gerupft, geht es zur
- 17 Falltür mit Harpien und Cockatrices. Nach dem letzten Kampf in Longsaddle erscheint Malchior Harpell (Journal #64).



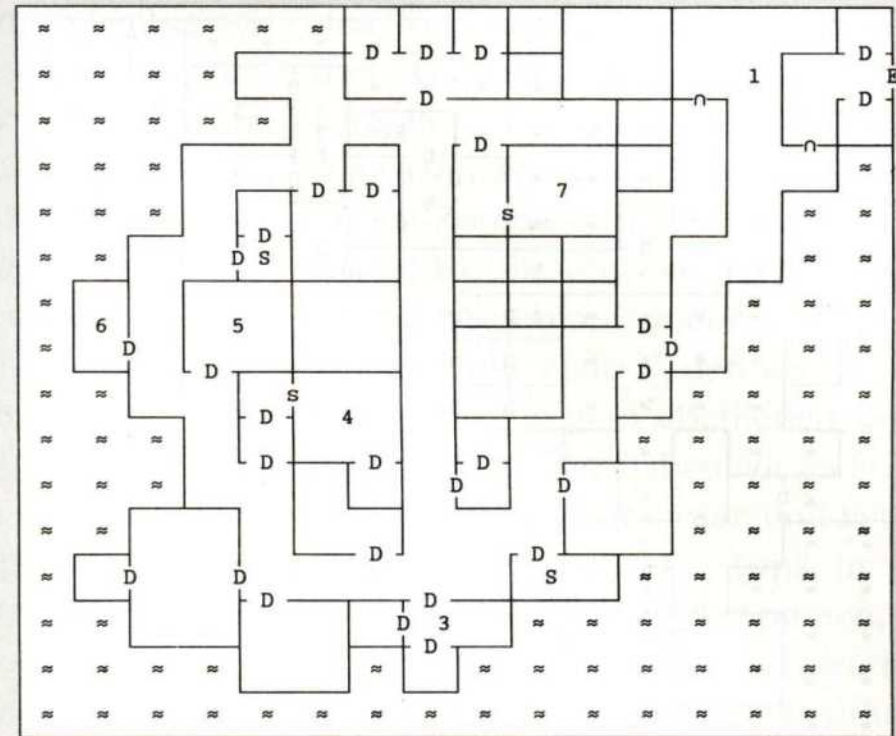
12) Mintarn

- 1 Bei Ankunft gibt es hier Journal-Nachricht # 12, dann # 37
- 2 Hier kann man Schiffe nach Orlumbor und dem Festland buchen
- 3 Burg des 'Tyrannen' (hier Titel des Anführers), man wähle als Antwort 'wir wollen helfen', dann Gespräch und Journal # 29
- 4 Wachposten, 'Seid vorsichtig weiter im Süden'.
- 5 Riesen, Magier, Riesen-Skelett und Riesen-Magier
- 6 Shop: Belt of Protection+1!
- 9 Efreot, Riesen, Zauberer
- 10 Soldaten in den Uniformen von Waterdeep
- 11 "Hier sind zu viele Gegner, laßt uns hierhin später zurückkommen."
- 13 Alte Bekannte Prinzessin Jaegerda, Journal #40, schließt sich an
- 16 Kraken-Masters und Riesen (Zwei Gruppen)
- 17 Efreot und Otyughs und Riesen, einige Beute
- 18 Ist leer nach Kampf bei 17
- 19 Magier und Kraken-Anführer und Riesen. Eine Karte wird gefunden, die zum Anführer (3) gebracht wird. Geschenke. Amanitas meldet: Schiffe mit der Fahne von Waterdeep blockieren den Hafen von Orlumbor. Bei Abfahrt von (1) wird Siulajja entführt ...



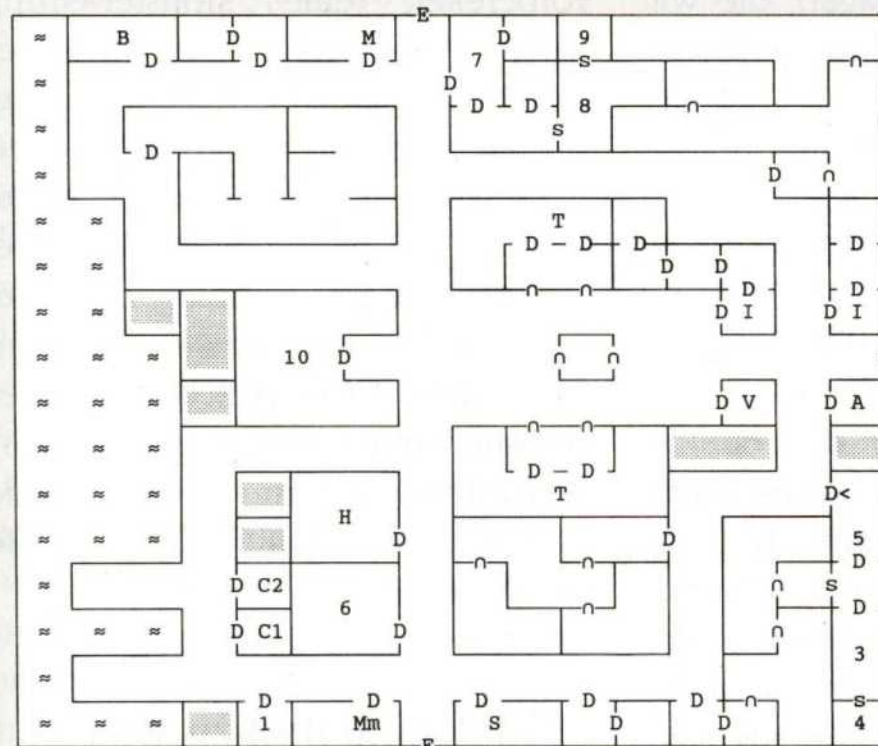
13) Orlumbor

- 1 Landung mit Schiff
- 2 Schiffs-Gesellschaft
- 3 Geheime Tür zu Tempel von Talos (Gott des Chaos)
- 4 Kampf mit Magiern, Zhentils, Hellhounds. 'Seahelm' (+2) Man findet Beweis, daß Schiffe nicht aus Waterdeep sind.
- 8 Ogres & Ogre Mages & Ogre Shamans
- 9 Geheime Kammer, relativ sicher für 'Rest/Fix'.
- 12 Tür 'Nach Farr Windward, Durchgang auf eigene Gefahr'
- 13 Wachen stoppen die Abenteurer und geleiten sie zu ...
- 14 Amt für 'Farr Windward', Journal # 41
- 15 Eingang zu kleinem Schloß des Anführers von Orlumbor
- 16 Die 'Helden von Ascore' werden erkannt, hereingelassen, Beweis von (4) wird akzeptiert.
- 17 Schiffs-Werkstätten.
- M Im Magie-Laden die 'Potion Extra Healing' zu empfehlen. Der 'Wand of Ice Storm' wird besonders im Endkampf auf Ice Peak wichtig. Amanitas meldet: "Die entführten Botschafter sind in Neverwinter". Man sollte aber erstmal nach 'Farr Windward' gehen (über 12).



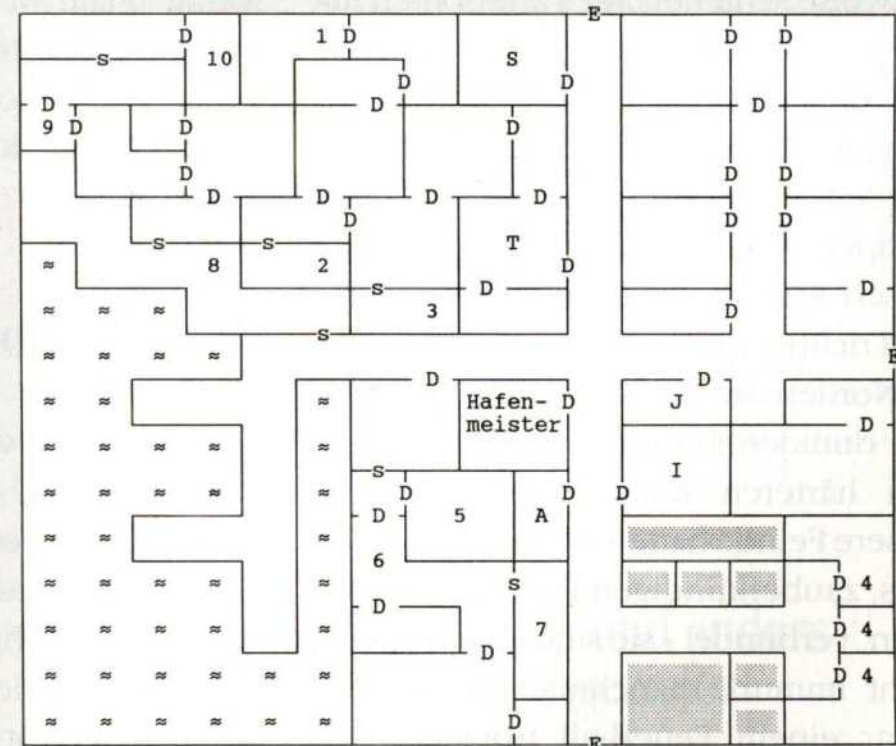
14) Farr Windward

- 1 Land-Haie greifen hier an (random?)
- 2 Ein Umzug von Bürgern von Farr Windward, Journal # 45
- S Shop: 'Farrberjik Shop', die 'Boots' sind magisch, Protection+1
- 3 Ein eigenartig aussehender Mann erzählt Journal # 22 und bittet, sich anschließen zu dürfen (Kleriker/Kämpfer, mitmachen lassen)
- 4 Stadtwachen und Margoyles greifen an. Beweis für ein Spionagenetz.
- 5 'Laden für Normalität'
- 6 "Der Sprung", Journal # 48, wenn man mit dem Mann dort redet.
- 7 Vier Wachen, die das rote Brandmal einem Mann aufdrücken wollen. Greifen an, man erbeutet das Brandeisen. Ougo (von 3) schlägt vor, zum Haus von Haalbrook (3) zurückzugehen, dort würden Leute der Gruppe helfen. Danach eine automatische Folge (Journal # 38), die wieder nach Orlumbor führt und damit endet, daß die Verbannung der Leute in Farr Windward aufgehoben wird (Journal #43), einfach auf die Vorschläge von Ougo eingehen. Daher wurden einige Ecken hier nicht vollständig kartiert!



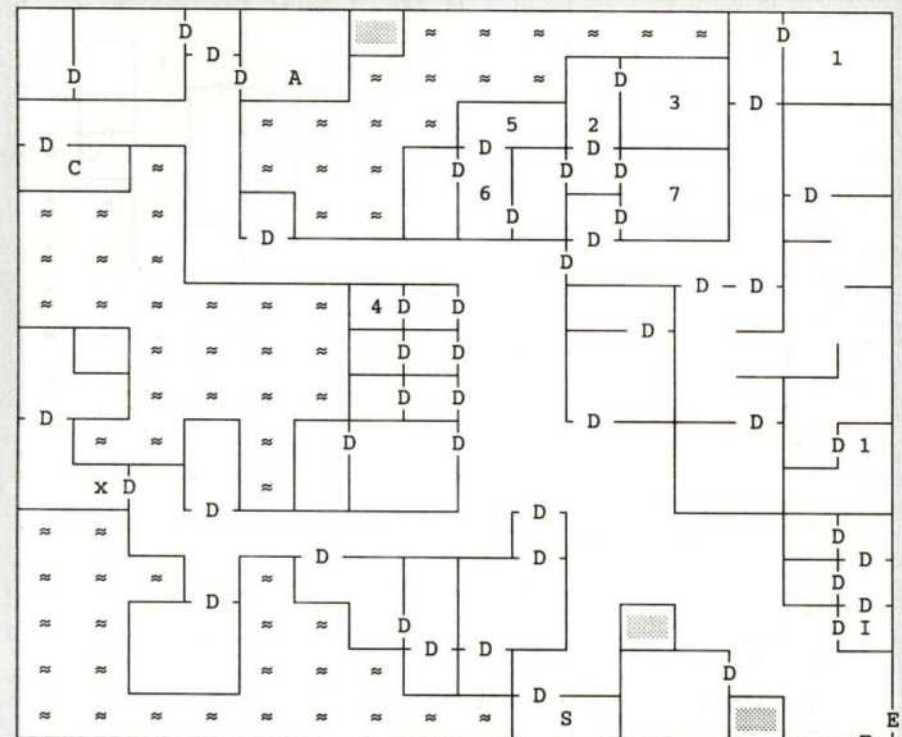
15) Neverwinter

- 1 Schiffswerft
- 2 Magie-Laden für Schwerter, wegen Mangel an Meteoreisen keine da.
- 3 Manticores und Zhentil-Krieger greifen an (vorher auch random)
- 4 Angeketteter Mann, "Wimeg, Botschafter von Mirabar".
- 5 Mann und Riesen, eine Basis der Verschwörer
- 6 "Diese Kraken-Bande hat die Gärten eingenommen"
- 7 Taverne, Geschichte des 'Fat Man' Journal # 58.
- 8 Magier, Kraken-Kämpfer etc., zweite Basis der Verschwörer.
- 9 Hier steckt Froal, der zweite entführte Botschafter.
- 10 Lord Nasher von Neverwinter entschuldigt sich für die Verdächtigungen gegen die Gruppe. Amanitas meldet: Ruathym hat sich Luskan gegen die "Allianz der Lords" angeschlossen, geht dorthin, verhindert das, dann geht nach Luskan.
- C1 Schiffspassagen zu den Inseln
- C2 Passage nach Fireshear (erst später offen)



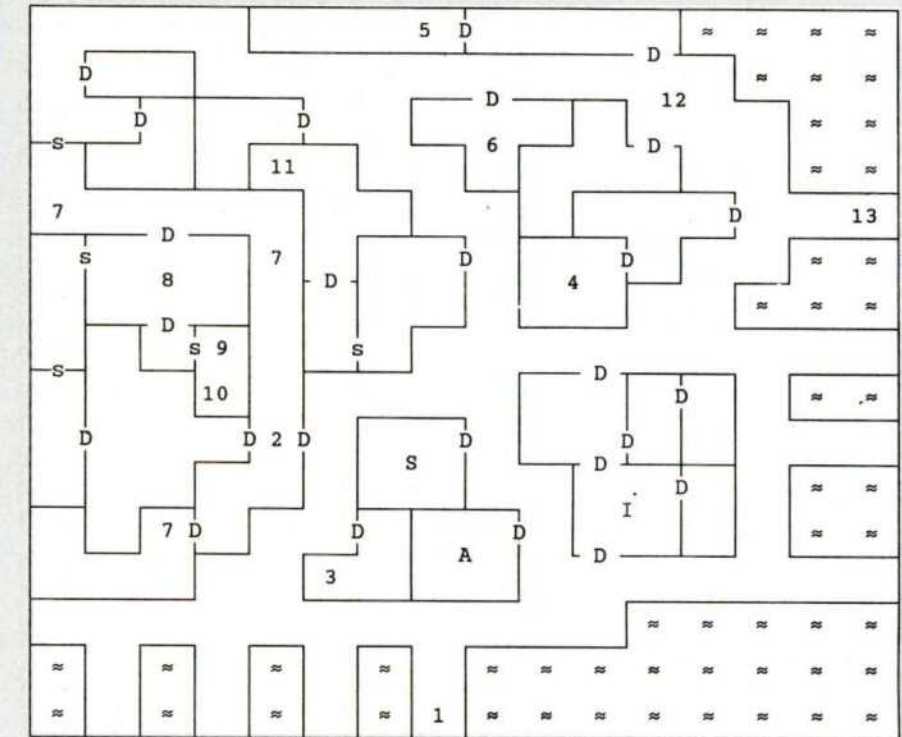
16) Port Llast

- T Verlassener Tempel von Tymora
- 1 Schwarzgekleideter Spion & Riesen-Zombies. Beute: Flail +3
- 2 Riesenratten. Nach Kampf 'Rest' sicher.
- 3 Ein einzelner Kleriker hat sich versteckt, Journal # 57, "Piraten haben den Nordwesten der Stadt besetzt".
- 4 Haus des 'Ersten Kapitäns' von Port Llast (nicht zu Hause)
- 5 Feuer-Riesen und Feuer-Riesen-Magier
- 6 Spinnen (Elektrische, werfen 'Lightning' trotz Verwundung)
- 7 Hier ist's dunkel; Spectres (mit 'Turn' beseitigen).
- 8 Spinnen und Cockatrices
- 9 Zwei Metall-Golems. NUR mit Waffen +3 zu verwunden!
- 10 Kraken-Soldaten und Piraten. Wenn man beim Hafenmeister die 'Hafenkreuzfahrt' bestellt, gut ausgerüstet und gerüstet sein! Piratenangriff, drei Wellen von Piraten und Hostfower-Magiern, dazu viele, die während des Kampfes dazustoßen! Nach Sieg zurücksegeln, Journal # 56



17) Luskan

- 1 Kämpfe mit Piraten. Unbedingt in Reigenfolge der Ziffern vorgehen!
x Host-Tower. Nicht notwendig, ihn zu stürmen. Man kann es versuchen.
- 2 Golems, Magier und Wachen
- 3 Banite-Priester, Margoyles und Luskan-Kapitän. Siulaija wird befreit, Journal # 42. Armor & Waffen von Luskan Captain für sie bereithalten, auch mit Bogen & Pfeilen ausstatten (Armory).
- 4 Prinzessin Jaegerda ist gerade einigen Piraten zugestoßen, nimmt Gruppe mit Boot nach Ruathym mit. Die weiteren Punkte hier gehen erst NACH Rückkehr von Ruathym mit Redleg!
- 5 Hier kommt man mit Redleg zurück
- 6 Wachen greifen an, Redleg fährt zurück nach Ruathym
- 7 Wachen und Magier, zwei Gruppen. Danach schickt Amanitas die Gruppe nach Mirabar, zur Konferenz der "Allianz der Lords"



18) Ruathym

- 1 Landeplatz, von Luskan aus
- 2 In die Versammlung einschleichen, Journal # 50
- 3 Hinterhalt von Piraten. Die 'Inn' ist sicher!
- 4 Luskanischer Spion und Kraken-Spion
- 5 Piraten und Hexen-Doktoren
- 6 Wachen und Banite-Priester
- 7 Größere Gruppe von Wachen (mehrfach, auch Random)
- 8 Kaserne der Wachen
- 9 Zwei Kapitäne aus Luskan
- 10 Ein großer, dunkelhaariger Mann wird befreit. Journal #52, Redleg schließt sich an.
- 11 Untote, Beute das 'Redshield' (+2), Bloodaxe (+3)
- 12 Wachen und Magier
- 13 Wachen und Magier, zwei Gruppen. Redleg nimmt die Gruppe nach Luskan zurück.

Hinweise schienen auf Yartars alten Rivalen Triboar zu deuten - ein Krieg in der Allianz mußte verhindert werden! Triboar stand fast in Aufruhr, überall wurde für den Kampf gerüstet, nur im Tempel von Tyr fand ich Hoffnung, diesen sinnlosen Krieg abzuwenden. Und richtig, hinter einer geheimen Tür im Norden der Stadt lag ein Stützpunkt des dunklen Bündnisses, den wir in drei härteren Kämpfen einnahmen. Unsere Feinde hatten sich auch mit Dri-ders, zauberkundigen Dunkelelf-Monstern, verbündet - sie sind gegen Magie recht immun, manchmal können sie sogar einem Feuerball trotzen. Hier fand Balin die 'Boots of Speed', die ihm (und uns!) seitdem gute Dienste leisteten. Schließlich haben wir den 'Waterbaron' befreit. Er und Blackhammer, Lord von Triboar, konnten dadurch die Verschwörung gegen die Allianz erkennen und großes Blutvergießen abwenden, gelobt sei Tyr! Übrigens gibt es im 'Shop' in Triboar 'Cloaks of Protection +1', die den Schutz normaler Rüstung erhöhen. Wir haben daher

fortan 'Plate Mails' getragen, die wir durch diese 'Cloaks' und weitere Dinge verstärkten - bei 'Plate Mail+1' ist das nicht möglich, klappt jedoch bei magischen 'Bracers'.

Trouble in Yartar

Inzwischen versuchte das dunkle Bündnis, bei Longsaddle durch Überfälle auf einzelne Bauernhöfe eine neue Basis zu schaffen, Amanitas konnte uns aber rechtzeitig dorthin schicken. Merioc erkannte, daß die Wache vom Gut Malchor Harpells dazu gezwungen wurde, uns abzuweisen. Bei dem Kampf mit Banite-Priestern, Hosttower-Magiern und Margoyles in der Eingangshalle haben wir ein 'Short Sword+3' sowie einen 'Cloak of Protection +1' erbeutet. Die befreiten Wachen warnten uns vor den Horden von Monstern, die die Kraken und Luskaner auf die umliegenden Bauernhöfe gebracht hätten. Da haben wir systematisch diese Gehöfte erkundet und, jeweils gut

vorbereitet, eine Monster-Gruppe nach der anderen besiegt. Die Bauern haben uns dabei, nicht mehr allein gegen eine Übermacht, tatkräftig unterstützt. Sogar im Markt von Longsaddle konnten wir Verschwörer aufspüren! Malchor Harpell erschien nach dem Ende der letzten Monster-Schar und wies auf die Wichtigkeit der Konferenz von Mirabar hin. Amanitas schickte uns auf die Insel Mintarn, wo Feinde in den Uniformen von Waterdeep den Hafen besetzt hatten.

Zu Lande und zu Wasser

Mintarn erreichten wir mit einem Schiff von Waterdeep aus, auch hier schienen die Einwohner bereit zu sein, in den Krieg zu ziehen - gegen Waterdeep natürlich. Der Vergleich mit dem Versuch der Kraken, Triboar gegen Yartar auszuspielen, lag nahe. Wir haben uns im Inn gründlich vorbereitet und dann die Angreifer - Riesen, Magier, sogar ein Efreot und Riesen-Zom-

bies, dazu Meister der Kraken-Organisation - in zähem Kampf von Haus zu Haus besiegt. Die magischen Schutzgürtel (*'Belt of Protection +1'*) aus dem Laden Mintarns verbesserten dabei unsere Rüstung. In der Burg im Südosten des Hafens stießen wir auf Prinzessin Jaegerda aus Gundabar, die schon vor Ascore an unserer Seite gegen die Kraken-Organisation gekämpft hatte. Als wir zusammen den letzten Schlupfwinkel der Feinde stürmten, fiel uns eine Karte in die Hände, mit der wir den Lord von Mintarn - seine Leute nennen ihn aus alter Tradition den 'Tyrannen' - überzeugten, daß der Angriff nicht von Waterdeep gekommen war. Kaum war das getan, als Amanitas meldete, daß Schiffe mit der Fahne Waterdeeps den Hafen von Orlumbor blockierten. Im Gedränge am Dock beim Einschiffen dorthin wurde Siulaija von uns getrennt und entführt - wir konnten nichts ausrichten. Tymora, die das Glück der Abenteurer in der Hand hält, sei gedankt, daß wir unsere gute Gefährtin später wieder befreien konnten!

Befreiungsaktionen

In Orlumbor fand Balin in einem ganz unverdächtigen Raum im Süden eine geheime Tür zu einem Tempel des Talos, den Magier, Zhentil-Krieger und ihre Höllenhunde als Hauptquartier nutzten! Taksin hatte Stimmen hinter der Tür gehört, Tyr und Tymora sei Dank, so waren wir auf einen harten Kampf vorbereitet. Der Anführer der Gegner trug einen magischen Helm (*'Seahelm'+2*), mit dem wir unsere Ausrüstung verbesserten. Die weiteren Monster in den Höhlen von Orlumbor waren dagegen ziemlich schwach. Im Magie-Laden sind die 'Potions Extra Healing' und ganz besonders der 'Wand of Ice Storm' zu empfehlen, wir haben unsere Juwelen und Edelsteine zusammengelegt, damit jeder von uns damit ausgerüstet werden konnte (Phra Ruang hat es aber nicht gelernt, mit diesem magischen Stab umzugehen - seine Kleriker-Magie ist doch zu anders). Ein schöner Ort, Orlumbor - nur daß seine Bewohner die Bevölke-

rung von Farr Windward in Gefangenschaft hielten, machte mich tief betroffen - nach welchem Gesetz konnte das geschehen? Wir beschlossen, Farr Windward zu erkunden.

Zwar schienen die Bewohner von Farr Windward ein wenig wundersam, doch sie dafür gefangenzuhalten? Fertigen sie doch Gegenstände aus 'Farrberrijik', bei denen die Stiefel auf magische Weise unsere Rüstung verstärken halfen - gut, daß wir einige Beutestücke aus Orlumbor, ganz besonders die 'Bracers' der Magier, hier verkaufen konnten!

Ein Mann schloß sich uns an, mit dessen Hilfe wir ein abscheuliches Spitzel-Netz auf Farr Windward zerschlagen konnten. Wir erbeuteten das Brandeisen, mit dem die in diesen Ort Verbannten gezeichnet wurden. Durch einen genialen magischen Trick schaffte es Ougo, daß wir ihn zurück nach Orlumbor nehmen konnten. Dort konnte er erreichen, die unwürdige Verbannung aufzuheben, Tyr sei gelobt!

Wir nahmen ein Schiff nach Neverwinter und stellten fest, daß - wie vor Ascore - zwei Gärten der Stadt zu Brutstätten des Bösen geworden waren. Im Südosten konnten wir hinter einer Geheimtür Wimeg finden, den Botschafter von Mirabar. Er war von Zhentil-Kriegern gefangengehalten worden, denen einige Riesen zu helfen versuchten. Im Garten im Nordosten konnten wir die Verschwörer zunächst nicht stellen, aber die alten Karten von Balin zeigten, daß ein Teil des Gartens nicht mehr zugänglich war - Hosttower-Magier und Kraken-Spione benutzen eine geheime Tür in der Taverne, um ihr Hauptquartier zu erreichen! Nach heftigem Kampf befreiten wir Froal, den zweiten entführten Botschafter, und brachten ihn zu Lord Nasher. Dort erreichte uns die Nachricht, daß Ruathym sich Luskan anschließen wollte und wir das untersuchen und, wenn möglich, verhindern sollten.

Da uns vorher nirgends eine Passage nach Ruathym angeboten worden war, beschlossen wir, erst in Port Llast und dann in Luskan selbst nach einer Möglichkeit zur Überfahrt zu suchen. Tymoras Tempel in Port Llast fanden wir

in Schutt und Asche - Piraten hatten den Nordosten der Stadt erobert! In den Gängen hinter dem Tempel kämpften wir gegen einen Spion in schwarzer Robe, ein schwerer Gegner, Riesen-Zombies halfen ihm. Phra Ruang hat diese riesigen Untoten mit 'Turn' zu Staub verwandelt, und wir erbeuteten ein 'Flail+3', den wir ihm für diese Leistung gern überließen. Nach einer Rast im 'Inn' haben wir im Südosten des Ortes Feuerriesen und Feuerriesen-Magier verjagt - ganz in der Nähe lauerten elektrische Spinnen, die wie ein Magier mit Blitzen schleudern können, sich daran aber selbst durch Verwundungen nicht hindern lassen! Diese Monster sind an ihrer elektrischen Aura zu erkennen - wehe dem Krieger, der sich von ihnen an ungünstiger Stelle zwischen Wänden erwischen läßt! Den trifft der reflektierte Blitz gleich mehrmals. Als Phra Ruang uns im Inn alle wieder geheilt hatte, haben wir das Piratennest im Nordosten gestürmt. Dabei ist Merioc vom Blick einer Cockatrice versteinert worden! Morgaine hat ihn mit 'Stone to Flesh' wieder zum Leben erweckt. Kurz danach trafen wir auf zwei riesige Golems, die nur durch magische Waffen +3 zu verletzen waren - wie gut, daß Phra Ruang den 'Flail+3' hatte! Gegen sonstige Magie sind diese Monster immun - es sah aber so aus, als ob ein Blitz (*'Lightning'*) von Morgaine sie in ihren Angriffen langsamer gemacht hat. Das waren aber auch schon die letzten Wachen vor dem Hauptquartier der Piraten und Kraken-Soldaten.

Piraten und anders Ungeziefer

Nach diesem Kampf wollten wir auf einer Hafen-Kreuzfahrt nach einer Gelegenheit suchen, eine Passage nach Ruathym zu finden - da wurden wir von Piraten angegriffen! Tyr und Tymora sei Dank, hatten wir uns doch vorher im Inn gestärkt, denn der Kampf gegen drei Wellen von Piraten und Hosttower-Magiern war das Schwerste, was wir bisher in diesem Abenteuer erlebt haben. Während des Kampfes tauch-

ten neue Feinde sogar mitten zwischen uns auf! Da Morgaine gerade einen Feuerball parat hatte, habe ich sie angewiesen, ihn mitten unter uns zu werfen - wir konnten das Feuer gerade noch verkraften, haben aber so die Hauptmacht der gefährlichen Hosttower-Magier vernichtet. Morgaine selbst, unsere schwächste, trug einen Feuerschutz-Ring, und nachdem die Magier des Gegners beseitigt waren, mußten sich die Piraten bald unserer Magie und unseren Klingen beugen. Völlig erschöpft haben wir das Schiff zurückgesegelt und erst an Land unsere Wunden geheilt.

Wiedersehensfreuden

Darauf haben wir Luskan erkundet, dort zunächst die 'alte Stadt' abgesucht. Tyr sei gedankt, konnten wir doch die in Mintarn entführte Siulaija nach einem heftigen Gefecht mit Banite-Priestern, Margoyles und einem luskanischen Kapitän befreien! Unsere Kämpferin brannte darauf, es ihren Entführern heimzuzahlen - mit der Rüstung und den guten Waffen des Kapitäns, dazu mit Bogen und Pfeilen aus dem Waffenladen hat sie das auch tapfer getan! Phra Ruang gab ihr seinen 'Wand of Ice Storm', er konnte ihn selber nicht einsetzen, aber Siulaija hat das rasch gelernt (*Morgaine konnte es ihr, von Frau zu Frau, vielleicht auch besser erklären ...*).

Kurz darauf trafen wir auch unsere alte Gefährtin Jaegerda wieder, die von ihrer Insel aus gegen die Piraten kämpfte und uns mit einem Boot nach Ruathym übersetzte. Dort schlichen wir uns in eine Versammlung der Freibeuter ein und stellten fest, daß der Anführer, ein Kapitän Redleg, wahrscheinlich von einem Magier beeinflusst war. Wir erkundeten die Insel, fanden auch das Inn - dort konnten wir auch, nachdem wir in einen Hinterhalt von Piraten geraten waren, unsere Kräfte sammeln. Wir kämpften gegen einzelne Monster oder kleinere Gruppen, bis wir im Nordwesten durch eine Geheimtür in die Burg eindrangen. Dort haben wir tatsächlich Redleg aus

der Gewalt von luskanischen Kapitänen befreit! Er wollte sich für die Schmach, unter der Kontrolle eines 'Charm'-Spruches gestanden zu haben, rächen. Mit ihm zusammen haben wir dann einige Untote, die einen magischen Schild bei sich trugen, und zwei größere Gruppen von Luskanern und Magiern besiegt. Der letzte Kampf am Dock war dabei recht hart, da die Gegner noch Verstärkung bekamen, fliehende Magier und Wachen. Redleg nahm uns mit seinem Schiff nach Luskan zurück, um auch dort die Verschwörer zur Rechenschaft zu ziehen.

Und richtig - auf dem Weg von einem verborgenen Dock in die Altstadt von Luskan mußten wir mit zwei Gruppen von Wachen fertig werden, im zweiten Kampf auch mit vielen Hosttower-Magiern. Daraufhin haben wir versucht, den Hosttower selbst zu stürmen - das ist uns aber, wegen eines neuen, sehr stabilen Tores, nicht gelungen. Doch die Gefahr durch die vereinten Flotten von Luskan und Ruathym war abgewendet. Amanitas schickte uns von der 'Herberge zur Nord-Passage' in Luskan, wo wir uns nach den Kämpfen erholten, direkt nach Mirabar, um dort auf der Konferenz der Allianz zu berichten.

In Mirabar hat uns Balin vor dem Tor zur Konferenz gewarnt, vielleicht kam ihm die Aufgabe zu einfach vor, so gingen wir wie auf einen Kampf vorbereitet in die Versammlung. Tatsächlich hatten Spione der Kraken-Organisation sich anstelle der Delegation aus Neverwinter eingeschlichen, und unser Dazwischentreten hat die Allianz vor viel Bösem bewahrt, gelobt sei Tyr!

In der 'Hall of Training' von Mirabar haben wir unsere Kampferfahrung gefestigt. Hervorheben müssen wir den Waffenladen von Mirabar, der durchweg magische Waffen (+1) anbietet. Dort haben wir alle unsere Pfeile durch 'Arrows+1' ersetzt und kauften einige 'Long Bow+1', Phra Ruang eine Stabschlinge+1.

Wahrscheinlich haben wir noch einen letzten Versuch des dunklen Bündnisses vereitelt, als wir hinter dem Juwelenladen Magier und Banite-Priester stellen konnten. Sowohl Raurym

von Mirabar als auch König Steelfist trugen uns auf, nach Fireshear zu segeln, um von da aus zum Ice Peak vorzudringen und dort einen magischen Edelstein wiederzuerringen, der im Hort des Drachen Freezefire liegen sollte. Problematisch nur, daß beide diesen roten Edelstein für sich beanspruchten - wir beschlossen, ihn Amanitas zu bringen, dem diese Aufgabe auch sehr wichtig schien, das teilte er uns über die magische Krone mit.

Der Stein des Anstoßes

Den Bergwerksort Fireshear fanden wir völlig verwüstet vor - tote Wachen, von Monstern mit gewaltigen Kräften zerrissen, säumten unseren Weg. Während wir das oberste Niveau von Fireshear erkundeten, griffen uns mehrfach Ungeheuer an, riesige Yetis, die von 'Ice Hounds' mit eisigem Atem unterstützt wurden. Der Besitzer des Ladens hatte überlebt, konnte aber keine näheren Hinweise geben - allerdings war es möglich, in den Ruinen des Ladens und der Herberge sicher zu rasten. Dann drangen wir, gut vorbereitet, in die Schächte ein - und trafen auf eine große Horde Yeti-Häuptlinge, wahrlich furchtbare Monster! Selbst ein hartgesottener Abenteurer kann bei so einem Anblick den Mut verlieren - ohne Phra Ruangs Gebet vor dem Kampf hätten wir wohl kaum standgehalten. Nach der ersten Welle der Ungeheuer hörten wir eine Warnung von den gefangenen Einwohnern Fireshears, es kam noch eine zweite Yeti-Gruppe. Besonders Morgaines 'Feuerball' hat diese Ungetüme niedergeworfen - gegen 'Ice Storm' sind sie völlig unempfindlich. Der Shearmaster vermutete die Hauptmacht der Gegner beim Hafen.

Dorthin gelangten wir, indem wir durch einen Schacht weiter westlich wieder hinaufkletterten. Eine Gruppe versteinelter Bergleute war uns Warnung genug, einen ungewöhnlichen Kampf zu erwarten. Hatte uns doch schon gewundert, warum die wilden Eiswesen so gut zusammenarbeiteten. Vor den Docks trafen wir auf die

Hauptmacht der Yetis und Ice Hounds, gefolgt in einer zweiten Welle von ihren Häuptlingen und einem Beholder, dem eigentlichen Anführer - das Monstrum war gegen Magie immun! Balin und Taksin haben es mit ihren Schwertern getötet, nachdem ein Feuerball von Morgaine eine Bresche durch seine Yeti-Wachen gebrannt hatte. Tyr sei Dank, Phra Ruangs Zauber 'Protection from Evil' hat die Wirkung der furchtbaren Magie des Augen-Monsters in Grenzen gehalten, sonst hätten auch wir als Steinsäulen in Fireshear geendet...

Eisige Abenteuer

Wir heilten unsere Wunden und schifften uns in Richtung Ice Peak ein, dabei warnte uns ein Zwerg vor dem Anführer von Aurilssborg, der ein Verbündeter Luskans sein sollte. Daher gingen wir dort nicht auf die Angebote der Wachen ein, sie zu Tranjer Bolsk zu begleiten, und erkundeten den Ort.

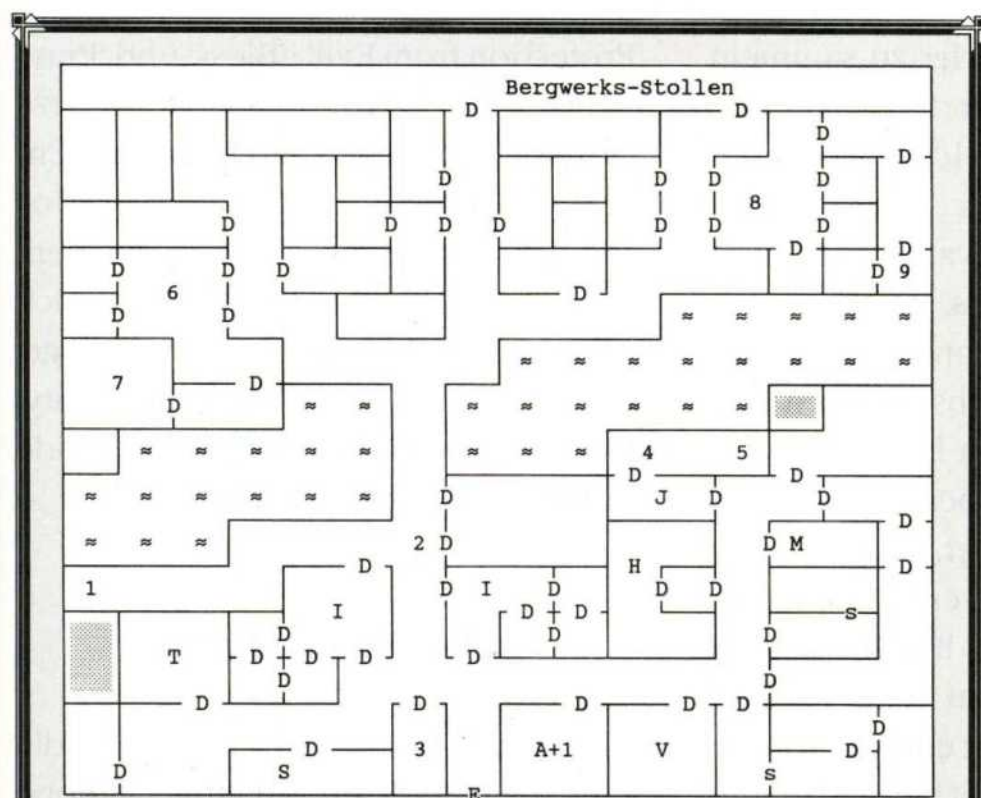
Die 'Armory' bietet, wie in Mirabar, viele magisch verstärkte Waffen an, im Inn und in einem Quartier von Nordmännern konnten wir gefahrlos rasten. Das war auch notwendig, denn als wir selber den Anführer von Aurilssborg fanden, überwältigte er uns mit einer Netz-Falle und warf uns ins Gefängnis! Seine Wachen trauten sich jedoch nicht, uns Rüstung und Waffen abzunehmen, dort nützte uns wohl unser Ruf aus Ascore. Ein Jäger aus dem Eis hat uns nach zwei Tagen befreit, danach kam es zu heftigen Kämpfen mit Wachen und Magiern aus Luskan! Von einer schwarzgekleideten Magierin konnten wir magische 'Bracers AC2' erbeuten, mit denen Balin seinen schweren Plattenpanzer ersetzte. Wie uns unsere Zwergenfreunde geraten hatten, wendeten wir uns dann nach Südosten, Richtung Bjorn's Hold.

Sogar in Bjorn's Hold hatte das dunkle Bündnis bereits zwei Stützpunkte. Sehr schwere Gegner, die schwarzrobbigen Spione - haben sie doch alle die Ausbildung als Kleriker einer finsternen

Gottheit, sind sogar zu 'Slay Living' in der Lage! Mit Tyr's Schutz habe ich diesen Zauber zu einer reinen Verwundung abgewendet, danach griffen wir die Spione vorrangig an.

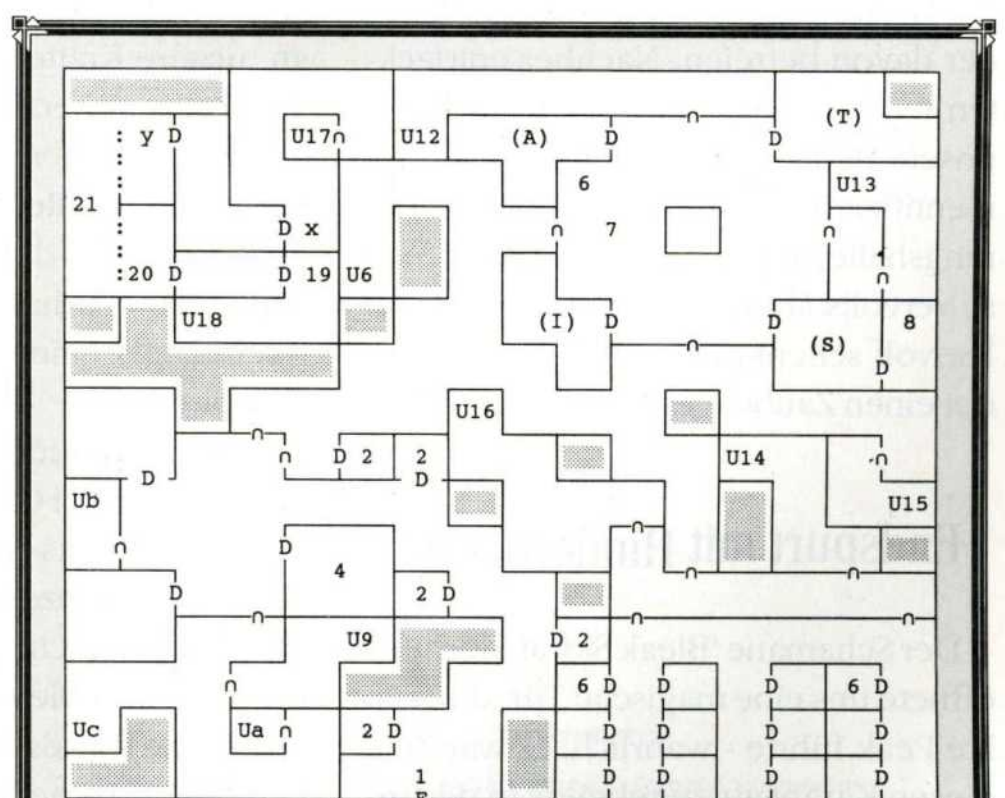
Nach dem Kampf konnten wir mehrere ausgezeichnete 'Bracers AC2' erbeuten. Als wir die Schutzhänge ('Cloaks of Protection') der schwarzrobbigen Zauberer mit den unseren verglichen, stellten wir fest, daß sie wesentlich besser waren! Tymora sei Dank, daß wir die Ausrüstung der Feinde so gut gegen sie einsetzen konnten. Bjorn wies uns an, mit einem Boot vom nördlichen Pier nach Icewolf zu fahren, um vor dem Feind beim Ice Peak zu sein.

Auch in Icewolf gab es schon eine Gruppe von schwarzen Magiern, einen Raum weiter eine durch eine üble Falle gesicherte Schatztruhe. Da keine weiteren Feinde in Sicht waren, zog es Balin vor, das Schloß zu zertrümmern - wir fanden einen Ring, der unsichtbar machte. Der zuoberst liegende Ring war jedoch verflucht - Phra Ruang mußte Merioc mit 'Remove Curse' wie-



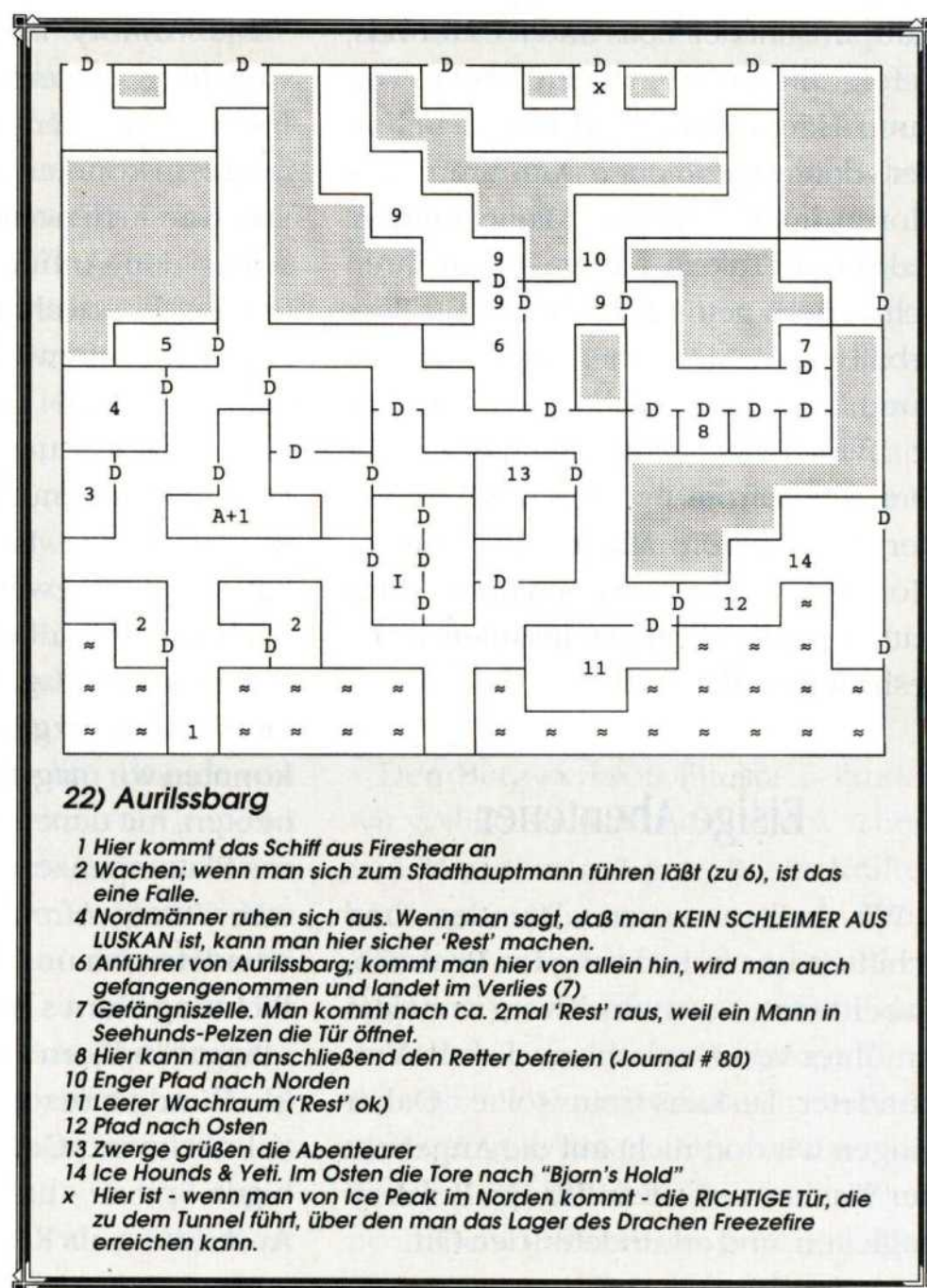
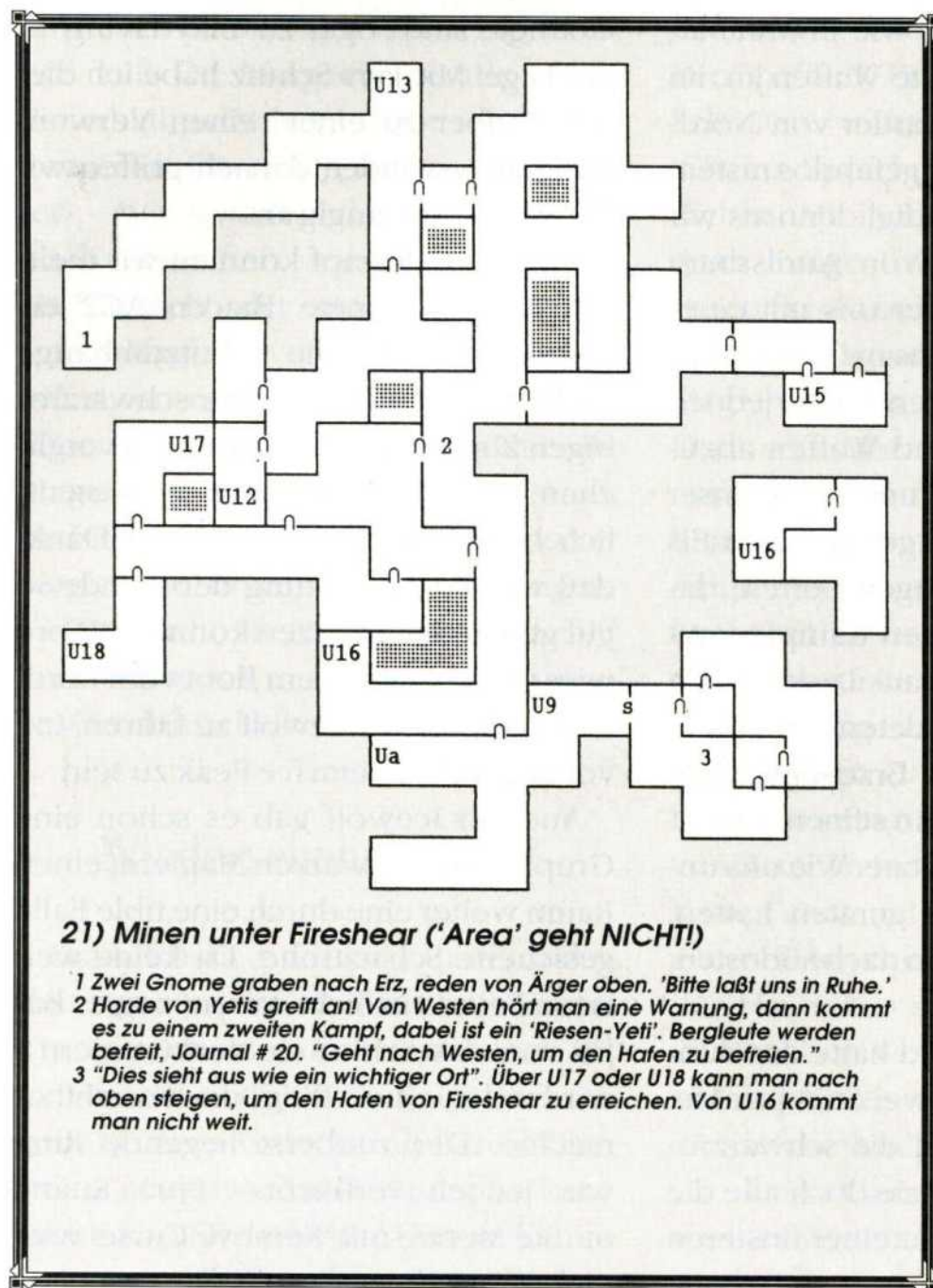
19) Mirabar

- 1 Wache kündigt an: Geht zum Rat von Mirabar, nach Osten, ihr findet ihn hinter den großen Doppeltüren.
- 2 Hier tagt der Rat; die Gruppe zeigt die Beweise für die Verschwörung
- 3 Stadtwache von Mirabar
- 4 Im Osten hört man Flüstern, leise Schritte, ...
- 5 Magier und Banite-Priester versuchen, ein Boot zu besteigen.
- M Magic Shop: Rod of 'Stone to Flesh', sollte man einmal haben.
- A+1 bedeutet, daß hier ALLE Waffen mit '+1' Magieboni sind. Wichtig für Pfeile! Reichlich mitnehmen! Staff Sling+1 für Cleric, Long Bow+1 falls man noch nicht welche +2 gefunden hat.
- 6 "Unser Anführer wartet auf euch im Süden"
- 7 Raurym, Journal # 70, Kämpfer Level 9 Kriador schließt sich an.
- 8 Zwerge heißen Gruppe willkommen.
- 9 König Steelfist, Journal #68, Goldene Streitaxt +3 als Geschenk. Bei beiden Anführern hört man von einem magischen Edelstein, den ein Drache in Ice Peak bewachen soll. Auch Amanitas teilt über die magische Krone mit, daß die Gruppe diesen Gegenstand an sich bringen soll. Der Weg führt über Fireshear, dahin bucht man Passage fürs nördl. Dock in Neverwinter (C2, jetzt offen).



20) Fireshear

- 1 Durch den Raum verstreut liegen die verdrehten Leichen von Bergleuten. Hier muß etwas Schreckliches geschehen sein.
- 2 Wachraum, alle tot
- 3 Große Halle von Fireshear, zerstört.
- 4 Umgestürzte Tische, Brief (Journal # 76)
- 5 Yeti und Ice Hounds (Random!)
- 6 Yeti Guards + Yeti Häuptling (Random!)
- 7 Zentraler Hof von Fireshear
- 8 Stimme hinter einem Berg, Tische, Zwerg (Journal # 81)
- U9 bis U18, Ua bis Uc sind Bergwerks-Schächte. Erkunden!
- 19 Zugänglich von unten über U18; klettert man in U17 hoch, bei (x) hier findet man versteinerte Bewohner von Fireshear
- 20 Falls man über U17 kommt, bei (y). Kampf mit einer großen Gruppe Yetis und Ice Hounds, danach zweiter Kampf: Yetis und ihr Führer, ein Beholder! Enlarge, Protection from Evil, Haste vor Ende des ersten Gefechts hilft wesentlich. Beholder ist gegen Magie immun. Nach dem Kampf kommen die befreiten Bergleute, bringen Schatz.
- 21 Hafendock, Passage nach Ice Peak (Journal # 77).



der davon befreien. Nachher entdeckten wir noch einen Laden, in dem wir unsere Beutegenstände einwandfrei identifizieren ließen und eine Trainingshalle, in der wir unsere Kenntnisse vervollständigten. Der Anführer von Icewolf schenkte uns den 'Nordhelm', der einen Zauber gegen Kälte trägt.

Endspurt mit Hindernissen

Der Schamane 'Bleak Sky at Morning' öffnete uns eine magische Tür, die zum Ice Peak führte - wahrlich, es war Zeit, diesen Kampf aufzunehmen! In den uralten Gemäuern unter dem Gipfel trafen wir verschiedenste Monster - wie lange schon hat niemand mehr eine Gorgimera gesehen! Gleich drei dieser schrecklichen Eiswesen stürzten sich auf uns. Merioc und Taksin streckten die erste Gorgimera nieder, als der eisige Atem der Monster Morgaines ersten Feuerball hatte verpuffen lassen. Mit gemeinsamen Kräften blieben wir Sieger - danach bot sich das Monsterlager

an, unsere Kräfte wieder zu sammeln. Wohl alle umherziehenden Ungeheuer aus den Kavernen von Ice Peak meiden diesen Ort, mit Recht!

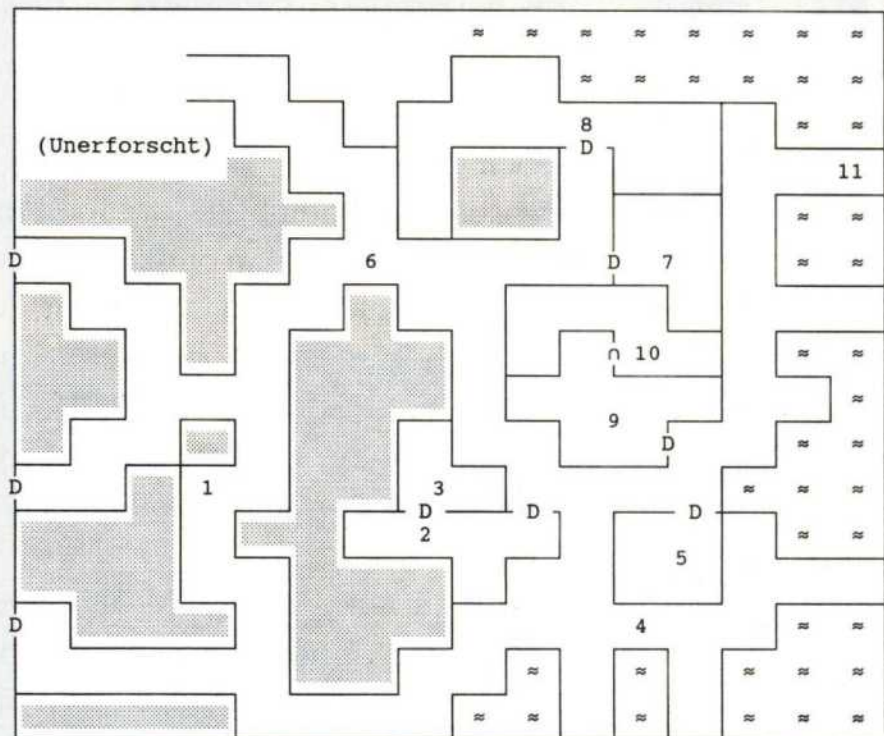
Im Vergleich dazu waren die Umber Hulks nahezu harmlos, wir fanden in ihrem Lager einen 'Wand of Fireballs'. Vampire und Wraiths hielten ein Gemäuer im Südosten besetzt, im Süden lebten zwei Gruppen von Wolkenriesen. Doch das Gebiet, in dem wir die Höhle von Freezefire vermuteten, schien unzugänglich. Da hat Balin seine Karte des Gebietes zu Rate gezogen und stellte fest, daß wir einen verborgenen Tunnel bisher nicht betreten hatten - den Eingang dazu fanden wir durch einen langen Umweg nach Süden. Das Ende des Ganges schien verschüttet, doch als wir den Steinhauften absuchten, fanden wir einen schmalen Tunnel, der tatsächlich zur Höhle von Freezefire führte.

Der Drachenhort lag im Norden der Höhle. Tyr sei Dank haben wir uns vor dem Betreten des Hortes doch auf einen schweren Kampf vorbereitet. Mit

'Protection from Evil', 'Bless' und 'Prayer' hat Phra Ruang uns dem Schutze Tyrs anvertraut, Morgaine hat mit 'Enlarge' sowohl Balin als auch Merioc und Taksin gestärkt, uns alle mit einem 'Haste'-Zauber schneller gemacht, sich dann noch selber durch 'Mirror Image' und 'Minor Globe of Invulnerability' geschützt. Sonst hätten unsere Feinde wohl beim Kampf im Lager des

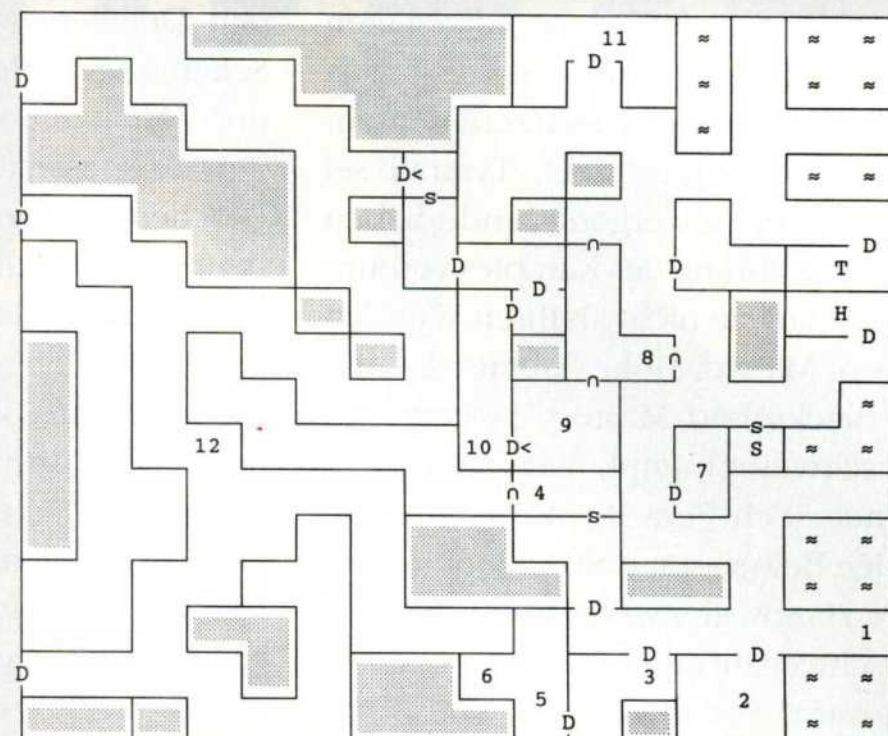
Letzte Kämpfe

Drachen triumphiert - denn die schwarzgekleideten Magier, Spione und Waffenmeister waren schon dort! Immer mehr Feinde kreisten uns von allen Seiten ein, und hätte nicht eine Handvoll tapferer Zwerge, die unserer Spur gefolgt war, einen Teil der Angriffe auf sich gezogen, wäre dieser Brief nie geschrieben worden. Wir haben uns der Magier und Spione mit den 'Wands of Ice Storm' erwehrt, um die verhängnisvolle Magie der Feinde zu stoppen. Dennoch sind erst Balin, dann



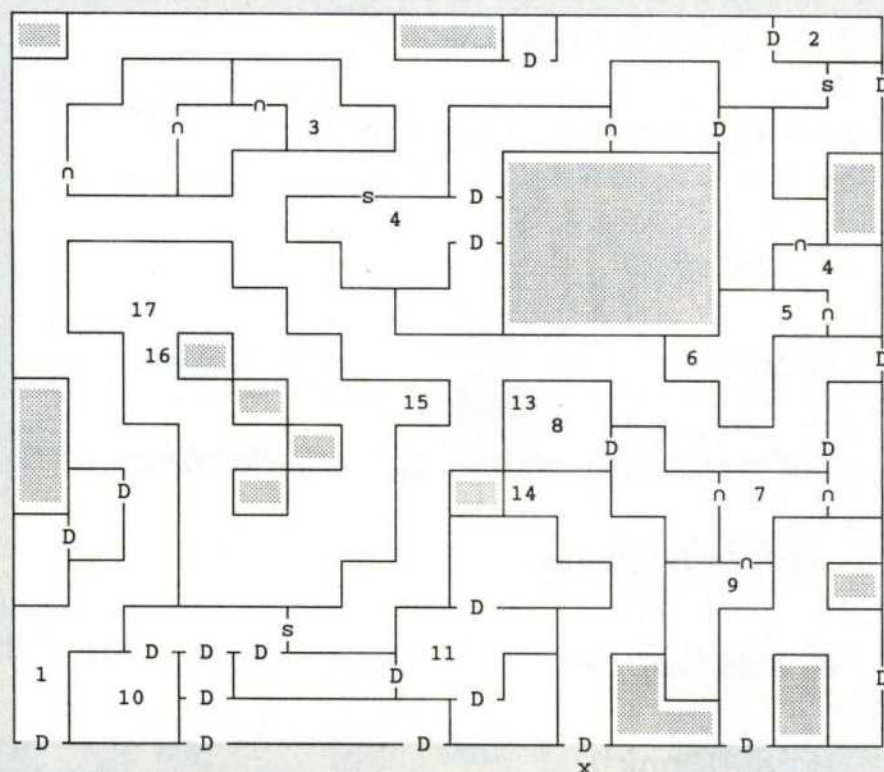
23) Bjorn's Hold

- 1 Yeti-Patrouille (Random!)
- 2 Tür im Norden 'fast geschlossen, dunkel'
- 3 Kampf mit 'schwarz-berobten Männern', Magier, Spione (Clerics!), Kämpfer. Es kommen noch weitere dazu! Reiche Beute! Cloak of Protection+2, Bracers AC 2 (Besser als Plate Mail!), Flail +3.
- 4 Gruppe von Nordmännern, Journal # 2
- 5 Journal # 9, man soll zum nördlichen Dock gehen
- 6 Pfad im Norden zum Ice Peak, Ice Hounds greifen an (Random?)
- 7 Nordmänner, Journal # 78 ('Rest') ok
- 8 Bjorn schimpft 'Seht zu, daß ihr nach Icewolf kommt'
- 9 Hitze aus Bogengang im Norden zu spüren
- 10 Schwarze Roben und Feuer-Elementals, Journal # 79, Beute (Bracers AC 2 und Cloak +2)
- 11 Boot nach 'Icewolf'



24) Icewolf

- 1 Boot aus Bjorn's Hold kommt hier an
- 2 Zwerge grüßen die Gruppe, 'Rest' sicher.
- 3 Magier greifen an!
- 4 Nordmänner: 'Dieser Kampf geht euch nichts an, euer Weg liegt auf der anderen Seite dieser Mauer!' (ruhig respektieren)
- 5 Einzelner Mann in schwarzer Robe greift an.
- 6 Schatzkiste, mit Falle. Sollte man aufbrechen ('Bash'). Der zweite Ring bringt 'Invisibility', der erste ist verflucht. Der dritte Ring in der Beute hat keine magische Eigenschaft.
- 7 Eis-Jäger, hier kann man rasten
- 8 Eis-Jäger, stehen als Wache vor dem Eingang. Lassen Gruppe durch.
- 9 Shamane, Journal # 67. Wenn man 'It is time' antwortet, läßt der die Gruppe durch nach (10), zurück geht's nicht.
- 10 Hier bringt der Shamane die Gruppe hin; vorher sollte man sich bei ...
- 11 den 'Nordhelm' (+2) holen, schützt außerdem vor Kälte.
- 12 Ein einzelner Mann in schwarzer Robe, Journal # 69 (kann auch an anderer Stelle passieren, je nach Weg, den man einschlägt).



25) Ice Peak - das Finale !

- 1 Ein Fenster ist hoch oben zu sehen
- 2 Rest/Fix hier möglich
- 3 Drei weiße 'Gorgimeras' greifen an (Atem wie 'Cone of Cold'!) Danach 'Rest' möglich (und auch dringend notwendig ...)
- 4 Spectres, Untote (Random)
- 5 Vier Umber Hulks, dann noch drei und noch zwei dazu. ('Rest') ok
- 6 Überreste von Abenteurern, Beute: Ein 'Wand' (ausprobieren!)
- 7 Kalter Wind aus Osten, warm/feucht aus Süden
- 8 Vampire und Wraiths, danach 'Rest' ok.

- 9 Warme Quelle ('Rest') ok.
- 10 Riesen !
- 11 Riesen - beim Kampf kommen noch Shamanen dazu.
- 12 Noch mehr Wolken-Riesen und welche, die beim Kampf dazukommen ...
- 13 Schatz der Vampire.
- 14 Von (x) ausgehend, ist dieser Tunnel nur über den Norden von Aurilssborg zu betreten. Mit 'Look' nachsehen, man kann einen Durchgang öffnen. Dann kommt man zum Lager von Freezefire !
- 15 Hier kommt man aus dem Tunnel von (14) wieder raus.
- 16 Tageslicht kann vorn gesehen werden
- 17 KAMPF im Lager von Freezefire, echt HART. Gut vorbereiten. Jeder Kämpfer/Magier/Ranger sollte 'Wand of Fireball' oder 'Wand of Ice Storm' haben, auch noch 'Wand of Magic Missiles'. Mit 'Haste', 'Bless', 'Protection from Evil' und 'Enlarge' vorbereiten, dann SPEICHERN ! Mehrere Gruppen von Magiern in schwarzer Robe, dazu viele 'Schwarz-Roben-Spione', die CLERICS sind und mit ihrem 'Hold Person'-Spell schwersten Schaden anrichten können! Nach Kampf (Continue Battle?) mit 'Yes' antworten und alle wie der, soweit möglich, fitmachen. Es kommt ein zweiter Kampf gegen den plötzlich wieder putzmunteren Freezefire! Schafft man es, kann man sich als Sieger feiern lassen ...

Merioc und Kriiador durch einen 'Hold Person'-Zauber der Spione festgehalten worden, Morgaine und dann Siulaija wurden von den schwarzen Waffenmeistern niedergestreckt. Tymora sei Dank, unsere Zwergenfreunde haben sie noch während des Kampfes verbunden, so daß sie nicht an ihren Wunden starben. Mit viel Mühe haben wir dann die 'Blackrobed Masters' besiegt, ein sehr schwerer Kampf, nach dem außer mir nur noch Phra Ruang und Taksin auf den Beinen standen, zusammen mit einer Handvoll Zwergenkämpfer, die sich schwer auf ihre Äxte stützen.

Gewarnt vor der Tücke eines Drachen, auch wenn er tot sein soll, haben wir unmittelbar nach dem Fall der letzten schwarzen Robe unsere Wunden notdürftig geheilt, ohne eine Rast einzulegen. Als wir alle müde und abgekämpft um die gut erhaltenen Überreste von Freezefire herumstanden, hat Phra Ruang den magischen roten Edelstein entdeckt und an sich genommen - da erwachte der Drache wieder zum Leben!

Trotz unserer Wunden haben wir alle den Drachen umringt und von allen Seiten angegriffen - konnte er uns so doch nicht alle mit seinem Atem oder Zauber erfassen! Derart alte, erfahrene Drachen verfügen über gewaltige Zauberkräfte. Welch ein Mut von unseren Zwergenfreunden, die kaum ihre Äxte halten konnten, sich aber mit uns auf das furchtbare Ungeheuer stürzten! Tyr und Tymora sei Dank, haben wir das Untier doch niederkämpfen können, obwohl es Phra Ruang, Siulaija, Morgaine und vier wackere Zwerge zu klirrendem Eis erstarren lies ...

Mit dem Ende des Drachen und unserem Besitz des magischen Steines konnte Amanitas zu uns teleportieren und sogar unsere Gefallenen wieder zum Leben erwecken, Tyr sei gelobt! So haben wir mit der Hilfe der Götter das dunkle Bündnis diesmal zurückgedrängt und dafür gesorgt, daß große, uralte Magie in Hände gelangt, die es für das Gute einsetzen.

Soviel bliebe noch zu erzählen - haben wir doch in mehreren verlassenen

Zwergensiedlungen reiche Schätze und viel Kampferfahrung gesammelt und auch auf unseren Wegen manches gefährliche Monster überwunden.

Doch diese Episoden gehörten nicht zu unserer eigentlichen Aufgabe, darum will ich nicht davon berichten, auch ist dieser Brief schon lang genug. Ich hätte mich kürzer fassen sollen - aber wo? Mein Freund Balin wird noch seine Karten beifügen, die uns bei unseren Unternehmungen so wesentlich geholfen haben.

Solltet Ihr, ehrwürdiger Meister, weitere Fragen zu unserem Abenteuer haben, so bitte ich, nach Gundabar an den Hof des Königs zu schreiben. Wir wollen dort Prinzessin Jaegerda ein paar vorzügliche Beutewaffen vom Ice Peak mitbringen und helfen, mit den Piraten fertig zu werden.

In Verehrung an Euch für Euer Vorbild, mit Dank an Tyr für seinen Schutz, Jurgen, Paladin vom Orden der Ritter Tyrs. □

H.-J. Waldow

Lösung zu 'Treasures of the Savage Frontier'

Generelle Legende zu den Karten (Buchstaben werden einheitlich verwendet):

A Armory (Waffen)	M Magic shop
B Bootsverleih	S Shop
C Shipping Company (Passage auf/von Inseln)	s Geheimtür (auch hier ggf. mit Richtungen)
D Door DD vD ^D, nur eine Richtung offen	T Temple (Heilung)
E Exit (Ausgang)	U Tunnel/Treppe
F Tavern ('F'ight)	V Vault ('Bank')
H Hall of Training	U Torbogen
I Inn ('rest' sicher)	≈ Wasser (logo ...)
J Juwelier (Handelt mit Edelsteinen)	# Nicht zugänglich

Ziffern bezeichnen ortsspezifische Ereignisse.

0,0000375

Pfennige täglich kostet eine
ASM-SPECIAL*, wenn man
sie 20.000 Tage
(oder 54,79452 Jahre) lang
behält und liest –

normalerweise!

Aber wen interessiert schon
die Norm???

DESHALB:

für gut angelegte

15,- DM

**3er-
Pack**

SPECIAL 7

SPECIAL 8

SPECIAL 9

Solange Vorrat reicht!

Bitte Bestellkarte benutzen

*zum Preis von 7,50 DM



Ork-Angriff

Vor einer Gaststätte wurden sie fündig. An der Fassade links und rechts neben dem Eingang hingen Zigaretenautomaten. Ein Ork

hüben, der andere drüben, versuchten an die begehrten Glimmstengel zu kommen. Zum Pech der Orks (Murphy grüßt), blieben in beiden Automaten die Münzen hängen. Während die zwei laut schnaufend und wenig zartfühlend, links und rechts neben dem Gaststätteneingang hantierten, erschien ein älteres Ehepaar in der Tür. Die beiden blieben wie angewurzelt stehen, schauten nach links, schauten nach rechts, drehten um und verschwanden wieder im Gasthaus. Wer sich ein Fell über die Schultern hängt, eine grüne Ork-Latexmaske aufsetzt und sich ein Schwert umgürtet, der kann schon tolle Sachen erleben. Nicht

◀ Orkmaske...



Die beiden Orks, jeder an die zwei Meter groß, hatten keine Zigaretten mehr. Sie begaben sich in das nahegelegene Dorf, wo sie beim Überqueren eines Parkplatzes schon für nicht geringes Aufsehen sorgten.



Ein
Söldner

im Land der Hessen

nur solche Anekdoten wie die gerade erzählte, die eigentlich nur eine Randerscheinung war. Randerscheinung eines Phänomens, einer neuen Art der Freizeitgestaltung. Was aber kann das sein, das Normalsterbliche auf die Idee bringt, sich so auszustaffieren? Verkleidungssucht? Der Wunsch, groben Unfug anzustellen?

Rollenspiel heißt das Zauberwort! Keines für Computer, auch kein papiergebundenes, sondern eines, in dem die Teilnehmer live, real und mit Haut und Haaren drinstecken. Für einige Tage vergessen die Mitspieler ihre Tätigkeiten im normalen Leben, und aus Bankangestellten werden Söldner, Einzelhandelskaufleute verwandeln sich in Zauberer, und aus einer Arzthelferin kann schon mal eine magiekundige Heilerin werden. Bis zu 150 solchermaßen Verwandelte tummeln



▲ ... und Latexschwert

Rollenspiel »L-I-V-E«

sich während eines Live-Rollenspiels in einem grob vorgegebenen Szenario, das aber den Mitspielern viel Platz für die eigene Phantasie läßt. Auf dem ersten 92er **Draccon**, so der Eigennamen der von der **Drachenschmiede** veranstalteten Live-Rollenspiele, stellte sich dieses Szenario folgendermaßen dar: Rund um eine Burg leben vier wilde Orkstämme. Diese Stämme erklärten den Verteidigern der Burg am ersten Tag des Draccons den Krieg,

Rummel auf der Burg

Das Abenteuer Live-Rollenspiel hat wohl jeder von uns in seiner Kindheit schon einmal durchlebt. Damals nannte man es "Räuber und Gendarm" oder "Cowboy und Indianer". Der Reiz, diesen viele Jahre lang verschütteten Wünschen wieder nachzugeben, ist groß. Die ständig wachsende Zahl der Draccon-Teilnehmer legt davon Zeugnis ab. Aber anders als im Kinderspiel wird hier in aufwendiger Verkleidung

"gespielt". Die Orks sehen in ihren Masken richtig zum Fürchten aus, Ritter in Kettenhemden sind an der Tagesordnung und Zauberer in blauen Roben und spitzen Hüten nicht selten. Gerade das Kostüm ist einer der wesentlichen Punkte eines Live-Rollenspiels: Alles muß stimmig sein und in die mittelalterliche Atmosphäre passen. Soviel Wert wie auf stimmiges und "echt mittelalterliches" Out-

Im Kampfgetümmel



▲ Auf der Lauer

fit gelegt wird, soviel Gewicht liegt auch auf der Frage der Bewaffnung. Mit Schwertern, Hellebarden, schweren Streitäxten, Keulen und Säbeln werden die Auseinandersetzungen zwischen Helden und Orks ausgetragen. Aber nicht mit richtigen Klingen wird gekämpft, sondern mit Latexwaffen, die echten verblüffend ähnlich sehen, das Risiko von Verletzungen aber so gering wie möglich halten. Denn wie im Film, stehen auch beim Live-



▲ Eine Kampfpause

der von nun an vier Tage lang tobte. Hintergrund für diese Ork-Kriege bildeten die Starkenburg und die umgebenden Wälder, in der Nähe von Hepenheim gelegen; eine fast ideale Umgebung.



Rollenspiel nach der Schlacht alle "Toten" wieder auf. Wer in einer Schlacht fällt und tot ist, darüber entscheiden die Regeln. Hierin wird festgehalten, daß der Treffer mit einem Zweihänder am Bein, so der Getroffene keine Rüstung trägt, eine schlimme Verletzung verursacht, selbst wenn der Zweihänder aus Latex ist.

Auch wenn die Verkleidungen nachempfunden und die Waffen nicht echt sind: Die Spannung ist es! Alle Verteidiger der belagerten Starkenburg wurden in den Bann der Geschichte, in der sie handelnde Personen waren, hineingezogen. Zwar wußte jeder: Die Orks sind nicht echt und mir kann im Grunde nichts passieren. Doch konnte sich keiner leichter Beklemmungen erwehren wenn es hieß: Nachtpatrouille durch den Wald um die Burg.

Hinter den Kulissen

Daß alles klappt, daß alle Teilnehmer die Regeln kennen, daß es eine Rahmenhandlung gibt, die Orks auch da sind, und was sonst noch an der Organisation einer so großen, mehrtägigen Veranstaltung wie einem Draccon dranhängt, dafür tragen die Mannen der **Drachenschmiede** Sorge. Aber nicht nur die Organisation liegt hier in guten Händen, auch wer auf der Suche nach Outfit und Zubehör für ein Spiel ist, wird fündig. In der "Waffenkammer" der Drachenschmiede liegen vom Zweihänder bis zum Katana-Samuraischwert alle nur denkbaren Latex-Klingen. Es gibt Rüstungen, Roben, Helme, und wer möchte, kann sich so-

gar ein echtes Kettenhemd zulegen, das jedoch gute 40 Kilo wiegt.

Die Köpfe voller Ideen, von denen die Live-Rollenspiele nur eine sind, hat man sich hier mit Haut und Haaren dem Mittelalter und der Fantasy verschrieben.

Live-Rollenspiel als Ferienvergnügen

Gerade versucht die Drachenschmiede, die Draccons, die momentan noch in unregelmäßigen Abständen stattfinden, zu etablieren. Man mag sich hier nicht mit wüsten, unorganisierten Treffen zufriedengeben. Wohin das führen kann, sagte uns Marcus Hailer, Chef-Drachenschmied und passionierter Live-Rollenspieler: "Direkt in den Untergang!"

In England habe es vor einigen Jahren eine rührige Szene gegeben, die auch viele Live-Spiele ausgerichtet hatte. Allein die Organisation sei so dürftig gewesen, daß aus dem Rollenspiel-Spaß ein Ärgernis wurde. Denn Mittelalter

hin, Mittelalter her, eine einzige Dusche für 150 Mann ist kein Spaß.

Gerade solche Fehler will Markus Hailer bei seinen Veranstaltungen vermeiden: "Lieber weniger Veranstaltungen, bei denen von der Unterbringung über das Szenario bis zum Gelände alles stimmt." Auf jeden Fall wird von der Drachenschmiede in diesem Zusammenhang noch viel zu erwarten sein, tolle Ideen hat man da genug!

Heiner Stiller

Oglughs Taverne

Sicherlich werden jetzt viele von Euch Lust auf ein Abenteuer bekommen haben. Wer Näheres über die Live-Rollenspielszene wissen möchte, der ist in **Oglughs Taverne** goldrichtig. Dieses von der Drachenschmiede herausgegebene Spezialmagazin beschäftigt sich mit allen nur denkbaren Belangen rund um Live-Spiele. Beziehen könnt Ihr das Magazin, das 8 DM kostet, über die **Drachenschmiede, Blumweiler 6, 6993 Creglingen**.

Wer sich anhand von bewegten Bildern über die Abläufe während eines **Draccons** informieren möchte, kann sich **Draccon, der Film** zulegen. Dieser ist bei der Firma **Midnight Entertainment Gbr., Postfach 3129, 6140 Bensheim 3** zu beziehen, ist 120 Minuten lang und kostet ca. 40 DM.

Anzeige

Für das ASM-Shirt
bitte Bestellkarte benutzen!

Der Kampf gegen Vaalgamon

Wo sich das Böse breitmacht, finden sich mit Sicherheit auch Kräfte des Guten, um den Kampf aufzunehmen. Damit die Helden nicht ins eiskalte Wasser geworfen werden, hier wertvolle Tips...

Jurgen, Paladin vom Level 11, geschrieben in Secomber, in der Herberge "Zur exzentrischen Eule". An den Ehrenwerten Rauwyn Wyvernspur, Meister des Ordens der Ritter Tyrs, König Azoun I - Plaza, Suzail, Cormyr.

Ehrwürdiger Meister, wir haben die Zeit der Ruhe genutzt, um nochmals alle unsere Beutestücke aus den Kampagnen an der "Savage Frontier" zu sichten. Dabei sind wir auf ein gar seltsames Schriftstück gestoßen, das sich mit der allerersten Kampagne in den hiesigen Gefilden beschäftigt und das vielleicht Euer Interesse erwecken könnte.

Es handelt sich um Aufzeichnungen der Kämpfe gegen Vaalgamon, an denen ich persönlich teilgenommen habe und daher weiß, was damals geschah. Allerdings stammen diese Aufzeichnungen offensichtlich nicht aus dieser Dimension, denn welcher Barde würde schon ein so nüchternes Lied singen. Nichtsdestotrotz hat dieses 'Lied' seine Reize, auch entsprechen die Vorgänge und Hinweise den Tatsachen, wie ich aus eigener Erfahrung bestätigen kann. Doch lest selbst und nehmt dieses Schriftstück, das ich diesem Brief an Euch beilegen werde, in Eure Sammlung von Raritäten auf...

Erstellen einer Abenteurer-Gruppe

Eine 'starke Truppe' für praktisch alle SSI-AD&D-Spiele besteht aus einem Cleric (Mensch), einem Paladin (oder Kämpfer in den Spielen, bei denen keine Paladine/Knights vorkommen, auch Mensch), einem Kämpfer/Dieb (Zwerg, kann Rüstung tragen und verfügt über den 'Backstab Attack' mit bis zu vierfachen 'Damage Points'), einem Magier (Mensch, Männlein oder bei 'Curse of Azure Bonds' besser Weiblein), einem Kämpfer/Magier (Halb-Elf) und einem Kämpfer/Magier/Cleric, (Halb-Elf). Auf Elfen sollte man in den Spielen, bei denen Elfen nicht wiederbelebt werden können, verzichten. Empfohlene Marschordnung: Vorn Cleric - Paladin - Kämpfer/Dieb (und STARKE NPC wie "Hero" beim 'Pool of Radiance'), hinten Magier und die Halb-Elfen sowie SCHWACHE NPC wie der gute Krevish hier in GSF. Man sollte alle Leute - außer den Nür-Magiern - mit Bogen und Pfeilen (ca. 80) ausrüsten, Rüstung mit Schild und Langschwert oder 'Mace' (Cleric).

Spielbeginn in Yartar

Zunächst ein genereller Hinweis auf eine fiese Falle: NIE ein Spiel in einer 'Hall of Training' abspeichern! Startet man ein solches Spiel, dann fängt man

INNERHALB DES GEBÄUDES an und wird am Feld bei der Ausgangstür GNADENLOS wieder zurück ins Haus geworfen, kommt also NIE mehr aus der Hütte raus ...

Die Gegner in Yartar selbst sind - zu diesem Spielzeitpunkt - nur gerade unterste Kreisklasse. Trotzdem als Erstes im 'Inn' die verfügbaren Zaubersprüche lernen (1 x 'Bless', 2-3 mal 'Cure Light Wounds' beim Cleric; 'Sleep' beim Magier, eventuell 'Enlarge'. Beste Level-2-Spells sind 'Hold Person' (C) und 'Stinking Cloud' (M). Zielpunkt der Stinkwolke ist die obere linke Ecke einer 2x2-Fläche. Wichtigste Level-3-Dinger sind 'Dispel Magic' und 'Prayer' (C), 'Fireball', 'Lightning Bolt', 'Haste' und 'Slow' (M). 'Lightning Bolt', 'Haste' und 'Dispel Magic' (für den Magier!) gibt es in Neverwinter im 'Magic Shop' auf dem teuersten 'Scroll', die Stinkwolke auch auf dem 'mittleren'. Da man in GSF fast keine magischen Schriftrollen findet, UNBEDINGT den 'Fireball' in der 'Hall of Training' lernen, beim Aufstieg von Level 5 auf 6 dann 'Slow'.

Das Anfangs-Geld reicht für 'Splint Mail' - die bessere 'Plate Mail' gibt es nur außerhalb von Yartar. Dem Magier einen 'Quarterstaff' und ca. 40 'Darts' verpassen. Vorschlag: bei allen Nichtmagiern folgende Item-Reihenfolge wählen: Bogen - Schwert - Schild - Rüstung (Cleric: 'Staff Sling' - 'Mace'), dann kann man IMMER mit den glei-

chen Befehlen (dreimal Ready + Cursor runter) zwischen Bogen und Nahkampfwaffe/Schild wechseln. Die Pfeile sollte man hinter die Rüstung setzen, können immer als 'Ready' stehenbleiben.

Hat man beim 'x' (entweder im Norden oder im Süden) dem leicht schmalbrüstigen Kämpfer Krevish aus der Suppe geholfen, sollte man einwilligen, einen Auftrag zu übernehmen (5). Nach der Episode wird der Cleric, mit etwas mehr als 3000 'Experience Points', in LILA auf dem Bildschirm gezeigt - das heißt, er kann auf den höheren Level 3 trainieren, sollte er die 1000 Goldstücke haben, die das kostet (Wucher). Bei den schlappen Gegnern in Yartar dauert das etwa 50 Kämpfe mit den Banditen in der Taverne, um durch Beutegeld und Verkauf der Banditen-Ausrüstung so weit zu kommen. Daher anstatt dem Auftrag nach Nesme zu folgen, erstmal entlang der westlichen Straße nach Neverwinter laufen. Vorher die Anfänger-Ausrüstung des guten Krevish wegwerfen, ihm in gleicher Reihenfolge 'Composite Long Bow', 'Long Sword', 'Shield', 'Splint Mail' und Pfeile verpassen (so weit Geld reicht) und ihn HINTEN hinstellen.

Neverwinter

Auf dem Weg nach Westen auf der Straße bleiben! Wenn Riesen angreifen, türmen. Goblins sind ebenfalls nur Gegner aus der Kreisklasse, also verhaun und ausplündern. In Neverwinter im 'Inn' am Marktplatz rasten! Das am östlichen 'Exit' birgt nämlich unschöne Überraschungen. Dann in der 'Tavern' am nördlichen 'Exit' Randalen machen: Gegner jeweils ein Zhentil Fighter, der gut 86 Goldstücke und eine 'Plate Mail' mitbringt, mit der man zunächst seine Leute ausrüsten sollte. Danach beträgt der Verkaufswert 200 Goldstücke, der Bogen bringt 30. Dem Cleric sobald möglich 1000 Gold (200 Platin) in die Hand drücken und ihn in der 'Hall of Training' aufzurücken lassen. Dann den Spell 'Hold

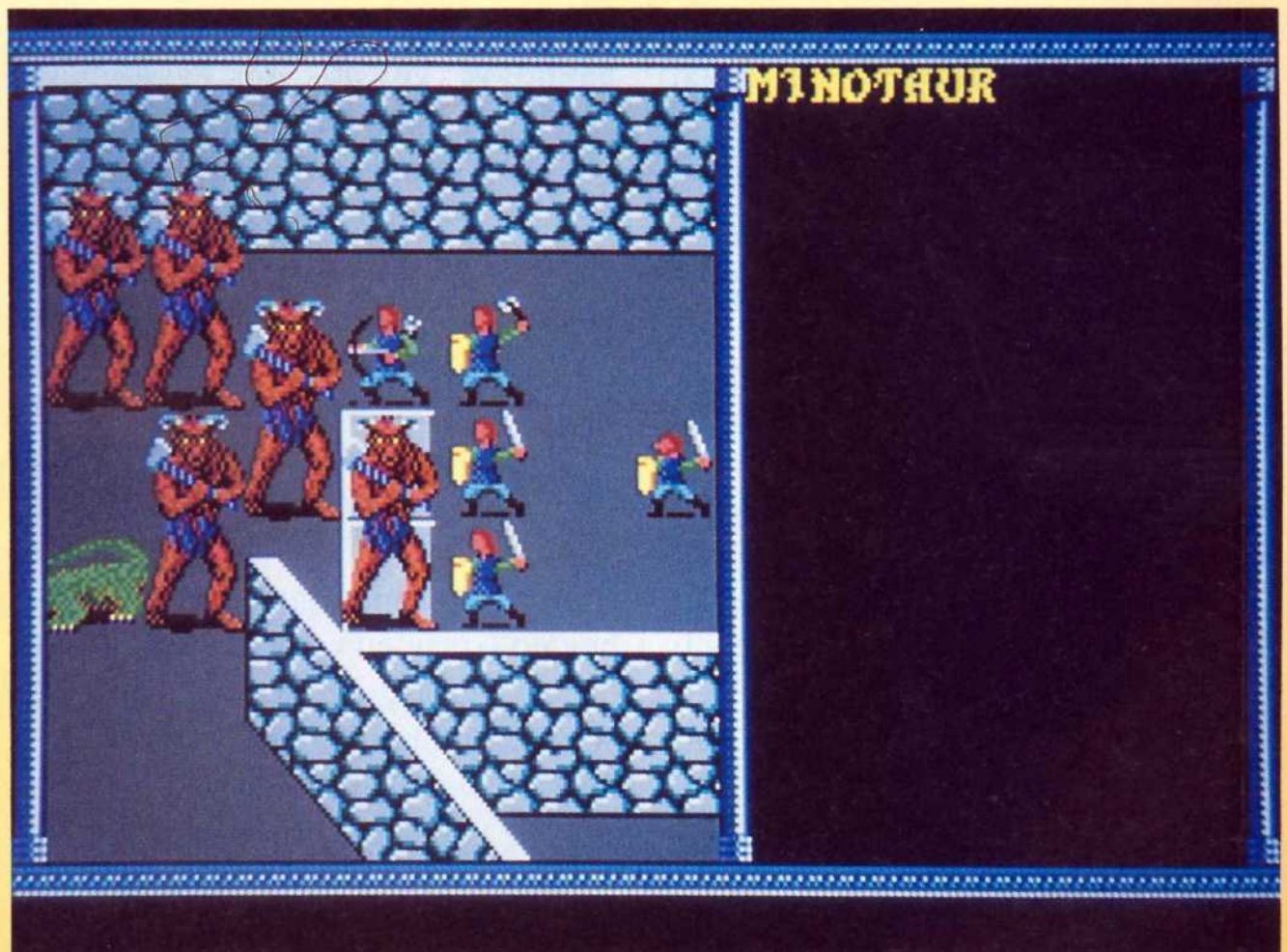
Person' üben, damit werden Kämpfe gegen menschliche Gegner (und Goblins und Hobgoblins) wesentlich einfacher. Bei (1) holt man sich den Auftrag, in den Gärten von Neverwinter die Unsympathen auszujäten. Besser erst mal so lange Zhentils in der Taverne verhaun, bis sich die Kämpfer eine 'Battle Axe+1' aus dem 'Magic Shop' im Norden leisten können. Die Manticores und Displacer Beasts in den Gärten sind nämlich recht ansehnliche Gegner, wobei Mantis bis zu dreimal angreifen und mit ihren 'Spines' werfenderweise schon leicht mal einen 'Magic User' aus der Distanz plätten können.

'+1' bei einer Waffe verbessert zudem die Trefferwahrscheinlichkeit und den angerichteten Schaden erheblich.

Bei den auf den Straßen angreifenden Stirges immer 'Attack' geben und die Kämpfer vorn mit 'Guard' auf anfliegende Stirges warten lassen, von hinten mit Pfeilen schießen.

Nesme

Die Gegner hier sind schon ganz fit, die Trolle in den Gebieten (2) haben Bundesliga-Format. Den Banite Clerics bei (4) sollte man besser mit 'Bless'



nen; andererseits bringen zwei Manticores 350 Erfahrungspunkte und 500 Gold. Also abspeichern und mal einen Garten probieren.

Wenn das zu starker Tobak ist, zurück nach Yartar und mit einem Kahn weiter nach Nesme, zum Aufräumen. Der dort laut Auftrag störende Cleric hat nämlich ein 'Mace+1', das für den eigenen Cleric wie geschaffen ist (der darf Streitäxte nicht benutzen) und auch einem Margoyl die Betonpelle verbeulen kann. Die Margoyles, Steinmonster wie sie etwa in Luskan verstärkt auftreten, lachen sich nämlich über NICHTMAGISCHE Waffen nur schimmelig, aber nicht kaputt. Ein

und 'Enlarge' vorbereitet ans Leder gehen. 'Chain Mail (+1!)', 'Mace (+1)', 'Schutzring (+2)' mitnehmen! 'Chain Mail+1' schützt weniger als eine 'Plate Mail', man kann sie ohne Bedenken verkaufen. Vor der Geheimgtür bei (7) lauern Spione der Kraken-Organisation.

Vorsicht übrigens bei den Trollen! Sie greifen bis zu dreimal an und regenerieren 'Hit Points', stehen also vom Tode wieder auf, wenn man sich zu lange Zeit läßt! Trick dagegen: einen Charakter auf den Platz stellen, auf dem ein Troll umgefallen ist (und da stehenbleiben, bis der Kampf ganz zu Ende ist). Mit dem Spell 'Stinking Cloud' sind Trolle in rund 33% aller

Gateway To The Savage Frontier

Fälle zu kriegen. Dabei genügt es, wenn die Wolke nur den Fuß des Trolls berührt - eigentlich unlogisch, aber magisch.

Port Llast

Um hier was zu werden, sollte der Cleric schon Level 4 haben (bei 6001 Punkten), um mit einigem Erfolg 'Turn' anzuwenden. Letzteres löst die Magie auf, die Untote belebt. Vor den Owl-Bears bei (5) mit 'Bless' und 'Enlarge' arbeiten, danach zurück in das 'Inn'. Gegner bei (6) sind zwei Clerics, einige Skelette und 7 Ghouls, deren Treffer paralisieren können (beim nächsten Treffer ist dann der Ofen aus). Hierfür die Clerics 'Protection from Evil' lernen lassen, abspeichern, gut vorbereitet reingehen. 'Experience Points' und Schätze winken.

Luskan

Inzwischen sollten die Charaktere um einige Ränge aufgerückt sein. Auch der Effekt eines 'Enlarge' steigt in Wirkung und Dauer ganz erheblich mit dem Magier-Level. Die die Piraten bei (2) begleitenden Margoyles machen magische Waffen ('Battle Axe+1', 'Arrows+1') zur Notwendigkeit. Piraten mit 'Hold Person' der Clerics ausschalten. Gute magische Waffen sind die Belohnung, man sollte sie in der 'Armory' identifizieren lassen.

Dazu ein Trick: Objekt zum Verkauf anbieten. Werden weniger als 100 Gold dafür geboten, ist's ohne spezielle Power und braucht nicht identifiziert werden. Den Scrags ist mit der gleichen Taktik wie den Trollen beizukommen. Zwischen Kämpfen im 'Inn' auftanken, den 'Hosttower' jetzt noch links liegen lassen und bei möglichen Level-Verbesserungen nach Neverwinter zurücklaufen.

Wenn sich die Gruppe stark genug fühlt - der Magier sollte 'Fireball' können und vom 'Scroll' (4700 Gold in Neverwinter) 'Lightning Bolt' gelernt haben, den Restscroll kann man verkaufen - kann man jetzt mit der 'Shipping

Company' nach Uttersea-on-Tuern fahren, um 'Meteorite Ore' für ein magisches Schwert zu suchen. Kurz vor Abfahrtszeit (8:00) hat man sich bei (C) efinden.

Uttersea

Im Ort ist alles sicher. Vor (4) den Spell 'Lightning Bolt' lernen. Fire Giants haben gegen 'Fireballs' ein recht dickes Fell. Mit einer 'Stinking Cloud' kann man auch Erfolg haben. Bei (5) gibt es eine sehr gute Rüstung. Die sollte der Zwerg nehmen, um sich für 'Backstabbing' besser bewegen zu können. Salamander und Efreets sind Feuer-Geister, können aber mit 'Lightning Bolt' gut aus der Fassung gebracht werden, besonders wenn sie vor einer Mauer stehen. Dann zurück nach Neverwinter, etwas Training und im südlichen 'Magic-Shop' ein 'Superschwert' bestellen. Das liefert Extra-Power gegen Margoyles.

Everlund

Hier sollte man gut vorbereitet die beiden Gruppen von Owl-Bears (3) in die ewigen Jagdgründe schicken, der Weise Amanitas wird bei (4) befreit. Er erzählt, wo man die vier Statuen erbeuten kann, die für den Sieg über Vaalgamon notwendig sind. Nach seiner Befreiung ist er in Secomber bei (3) zu finden und weist auf die jeweils nächste Statue hin.

Im weiteren Spiel kann man sich das Vorgehen recht frei einteilen, sollte

aber Llorkh und die Star Mounts (hart!) erst vor dem Endkampf in Ascore anpacken. Kämpfe mit Gruppen, die per Zufalls-Generator in den Straßen erzeugt werden, habe ich NICHT in die Karten eingetragen. Die Gegner dabei sind auch eher 'Opfer', also kein Problem.

Silverymoon

In Silverymoon sollte man den Bane Worshipper zur Zeit des 'Festivals of Mielikki' besuchen, man erhält wichtige Hinweise, und die dortige Atmosphäre ist ganz gut gemacht. Die Stadt ablaufen, bei (7) aufräumen. Vorschlag: Geld sparen, so daß sich der Zwerg im 'Magic Shop' die 'Gauntlets of Dexterity' leisten kann. Dabei ganz hilfreich: Abspeichern, vom Paladin - höchstes Charisma - die 'Gems' und 'Jewels' verkaufen lassen. Wenn für 'Gems' unter 100 Gold oder 'Jewelry' unter 3000 Gold geboten wird, raus und neu starten, der Preis wird per Zufallsgenerator erzeugt. (Die 'Gauntlets' kosten immerhin 10.000 Gold). Danach verbessert sich auch die 'Armor Class' und die Trefferwahrscheinlichkeit des Fighter/Thiefs.

Hosttower (in Luskan)

Um Punkte zu erringen, kann man die Magier (1, auch mehrfach) und die Owl-Bears und Magier (2) angreifen. Von den letzteren braucht man sich zum Weiterkommen aber nur die erste Gruppe vornehmen, um dann durch die Geheimtür nach unten zu gehen.

	NAME	AC	HP
	GUY DE VALOIS	6	95
	PAINE	6	74
	EPONA	7	91
	MALACHITE	7	58
	DOMINIC	6	78
	MORGANE	7	35
0, 13 N 01:51			

Bei (5) schließt sich ein Magier (NPC) der Gruppe an, der auch zunächst ordentlich mitkämpft.

Bei (9) wird die erste Statue erbeutet, Brinshaar verabschiedet sich. Kleiner Tip: Man sollte beim Verlassen des Towers mit der Statue und beim Verlassen von Luskan mit Statue(n) nicht 'aus dem letzten Loch pfeifen', sondern für Überraschungen gewappnet sein...

Gundbarg auf Gundabar

Über Luskan und Tuern nach Gundabar segeln. Der König bei (1) ist erst

führen, um eventuell noch ein Level aufzubessern. Bei der Schiffsreise ZURÜCK nach Tuern gibt's Schiffbruch und die Gruppe landet in Utheraal.

Utheraal

Hier die Kraken-Society-Festungen bei (2) und (3) gut vorbereitet stürmen, und die Piraten bei (4) packen. Licht des Leuchtturms ausmachen (was anderenfalls passiert, testen). Mit dem Boot von (5) zur Hauptinsel der Kraken Society.

GUY DE VALOIS		STATUS: OKAY	
MALE	20 YEARS	HIT POINTS	95/95
LAWFUL GOOD		HUMAN	
PALADIN		EXPERIENCE:	202,750
LEVEL 8			
STR	18(00)		
INT	14		
WIS	18		
DEX	18		
CON	18		
CHA	17		
ARMOR CLASS	6	ENCUMBRANCE	1490
THACO	10	MOVEMENT	12
DAMAGE	1D2+6		
LIFE HEAL CURE EXIT			

nicht zu sprechen, da Töchterchen entführt wurde. Die steckt hinter den Geheimtüren bei (2) und hat ihre Entführer bereits gut aufgemischt. Sie schließt sich der Gruppe an - beim Papa gibt's dafür ein 'Shield+1', das man dem von der 'Armor Class' schwächsten der vier Leuten vorn geben sollte. Fräulein Jaegerda kann man in der Armory auch ordentlich ausrüsten. Mit 'Plate Mail' läuft sie auch nicht blind mitten ins Kampfgewühl, wo man sie notfalls taktisch ungünstig raushauen muß; Bogen und Pfeile (reichlich) sollte sie haben.

Die Scraggs und Margoyles bei (3) und (4) kann man sich zu Gemüte

Trisk

Hier zunächst das südöstliche Fort oder den Vorbau bei (2) erobern, um einen relativ sicheren Platz zum 'Encamp/Rest' zu bekommen. Wenn sich die Gruppe sehr stark fühlt, kann man versuchen, von vorn direkt durch die schlängelnde Passage ins Hauptquartier der Kraken Society zu gelangen. Einfacher ist's unten herum. Das 'Shield+1' bei (7) sollte man sich unbedingt holen, und bei (5) gibt es nach einem mittelschweren Kampf die zweite Statue.

Danach wieder ins Boot bei (1) klettern und nach Neverwinter fahren.

Dort sollte man trainieren, wenn nötig, und gegebenenfalls 'Arrows+1' im Magie-Shop auffüllen. Dann geht es weiter nach Yartar.

Kraken-Versteck UNTER Yartar

Verläßt man mit 2 Statuen (vielleicht auch mit einer?) Yartar, wird man überfallen und in einem Versteck der Kraken Society bei (1) eingebuchtet (daß diese Anfänger den Spielern alle Waffen lassen, sagt schon was über die Qualität des Gegners aus). Bei (2) kann ein Dieb durch Suchen und Klettern die Gruppe befreien, hinter den Geheimtüren bei (3) kann man relativ sicher 'Rest' machen. Der 'Dagger+1' bei (4) ist eine gute Waffe für den Magier. Die Hauptgruppe der Gegner bei (5) ist ganz gut zu packen. Dabei findet man auch ein 'Long Sword+2' wieder, das bei der 'Startsequenz' in der Kneipe abhanden gekommen war. Mit Schwert (nicht mit der 'Battle Axe') kann der Zwerg auch wieder 'Backstab' machen! Vor dem scheinbar leichten Ausweg über die Treppe bei (5) mit 'Enlarge' und 'Bless' auf eine nasse Überraschung vorbereiten! Merke: 'Fireball' geht NICHT im Wasser...

Sundabar

Das Örtchen liegt eigentlich nur nebenbei auf dem Weg nach Ascore, man kann hier aber einige Erfahrungspunkte einheimsen. Um der Medusa bei (1) eine Freude zu machen, kann sich der Cleric einen 'Mirror' im Shop kaufen. Merke: Ein Blick in den Spiegel muß nicht auf Eitelkeit hinweisen, es kann auch ein Zeichen von MUT sein! In der 'Tavern' lungern 3 Zhentils herum, da kann man Erfahrungspunkte und reichlich Beute ergattern.

Secomber/Loudwater

Secomber selbst ist uninteressant; Amanitas wohnt bei (3). Er vermutet die dritte Statue in Llorckh, auf dem Weg dahin liegt Loudwater.

Dort steht auf der Brücke (1) eine wahre Armee von Feinden. Falls schon zwei Magier mit 'Fireball' um sich werfen können (besser: alle drei!) und man mit einiger Vorbereitung ('Enlarge' / 'Bless') hier hinein geht, bringt es reichlich Erfahrungspunkte. Ein Überlebender schließt sich als NPC der Gruppe an und kämpft hier in Loudwater verlässlich mit. Die Begegnungen mit Zhentil Guards bei (2) sind durch 'Hold Person' leicht zu entscheiden. Zwischendurch ruhig mal wieder im 'Inn' die Magie aufpolieren und Wunden auskurieren ('Encamp/Fix').

Llorkh (Arena!)

Wenn man zum ersten Male in Llorkh aus einer Tür (1) geht, öffnet sich eine Falltür und die Gruppe findet sich bei (1) vor der Arena von Llorkh wieder. Der Kampf dort ist zu gewinnen, aber statt freigelassen zu werden, geht es in eine Zelle, aus der man mit eige-

nen Kräften NICHT rauskommt (2). Der Halb-Ork Muthtur in der Zelle (3) schafft es, den Wächter zu packen, so daß man den Schlüssel greifen kann (Text, keine Aktion). Muthtur ist ein verlässlicher NPC, den man aufnehmen sollte. Die Ogres in (4) befreien, dafür helfen sie bei (8) mit. Aus der Arena kommt man, wenn man bei (9) siegt (und alle alten Statuetten plus eine neue wieder einsackt).

Llorkh

Für die Lösung des Spiels ist es nicht notwendig, hier großen Einsatz zu zeigen. Ich habe keinen Weg gefunden, bei (5) an Lord Geildarr heranzukommen und den Zwergen wieder die Gewalt über Llorkh zu geben. Bei (3) haben sich Zwerge vor den Zhentils verborgen, das ist das Gebiet einer Medusa, die bei (4) steckt. Gibt Punkte, auch die zufälligen Hellhound-Angriffe. Muthtur sollte man vorher in der 'Ar-

mory' besser ausstatten. Er verläßt die Gruppe auf dem Rückweg vor Loudwater.

Star Mounts

Falls Charaktere kurz vor einer Level-Erhöhung stehen, sollte man sich z.B. durch Kampf gegen die Ettins im Wald bei Neverwinter die fehlenden Punkte holen ('Stinking Cloud'/'Fireball'/'Magic Missile' wirken Wunder). Zu den Star Mounts kommt man mit dem Boot von Süden und muß dann einer Art Vogel in einem Kampf gegen Monster beistehen.

Die Shambling Mounds, starke Pflanzenmonster mit 99 Hit Points, sind im Nahkampf hochgefährlich und gegen Feuer IMMUN! Die gute alte Stinkwolke kommt zum Einsatz - am besten so plazieren, daß die Dinger da durch laufen müssen (mehrere Chan-

Fortsetzung auf Seite 107

Anzeige

ABGEFETZT!



... IM ZEITSCHRIFTENHANDEL
... AM KIOSK
ODER DIREKT BEIM
TRONIC VERLAG

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● Bitte benutzen Sie die Bestellkarte! ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●



SM BAZAR

... macht das Unmögliche noch preiswerter



Amiga-Sport-Pack

Den Amiga-Sportlern können wir diesmal folgendes bieten: California Games, The Games-Summer-Edition & 4 D Sports Boxing zum Sonderpreis von

79,95

Mehr als nur Olympia Amiga

Lexicross Das Super-Quiz

Das Computer-Quiz der Zukunft! Wem Scrabble nicht mehr reicht, ist bei Lexicross genau richtig. PC (mind. 512K für EGA/CGA, mind. 640K für VGA), englische Fassung.

nur **29,95**



Jetzt zugreifen!

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte!** oder:

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-902

Wing Commander & Chamber of the Sci-Mutant Priestess

Hit-Games zum Kompaktpreis

Zwei Spitzenspiele, ein Spitzenpack! „Chamber of ...“ wurde übrigens in Deutschland unter dem Namen „Kult“ zum Hit.

PC (5,25") nur **89,-**



Buck Rogers-Pack



Willkommen im 25. Jahrhundert! Mit diesen beiden Rollenspielen kann man sich an die Sohlen des legendären Buck Rogers heften - wie immer zum Sonderpreis, versteht sich. PC (mind. 640K, EGA, CGA, VGA, AdLib).

nur **99,-**

Kick Off 2-Pack

Ran an die Knüppel, Anpfiff, Action! Das Triple-Pack enthält Kick Off 2, den Player Manager sowie The Final Whistle. Wer sich das entgehen läßt, der will es nicht anders.

Amiga **59,95**



Fußball-Freude

EA-Shirt Electronic Arts - das T-Shirt!

Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

nur **23,95**



Vorderseite



Rückseite

Turrican-Shirt! Die ultimative Fan-Wear!

Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

nur **24,95**



Lemmings



Jeder kennt es. Lemmings, eines der innovativsten und besten Spiele der letzten Jahre. Wir sorgen dafür, daß bald jeder eins hat. Wie? Ganz einfach:

PC (5,25", 3,5") **49,95**

Rettet die Lemmings! Amiga **39,95**

Joyboard Maverick 1

Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Pulse ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)



Amiga-Top-Hit-Pack

Maximaler Wert bei minimalem Preis
Mega lo Mania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns:
(Amiga) nur **69,95**



Electronic Arts-RPG-Pack

Spiele mit Tiefgang
Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gibt's bei uns für PC (5,25") zum Preis von

ELECTRONIC ARTS®

nur **79,95**

Bard's Tale Trilogy

ST-Action-Pack

Enthält Lethal Excess, Turrican & Monster Business. Action total!

Superpreis **69,95**

PC (5,25") nur **49,95**

Her damit!

Diese Ware ist fast geschenkt!

Monster Business (Amiga/ST)	29,95
Lethal Excess (Amiga/ST, ab. 2.11.!)	29,95
Loopz (Amiga, PC 5,25")	29,95
Block Out (Amiga, Atari ST, PC 3,5" / 5,25")	49,95
Super Off Road (C64, Atari ST)	49,95
Masterblazer (PC 3,5" / 5,25")	19,95
Turrican (ST)	19,95
M.U.D.S (PC 3,5" / 5,25")	24,95
Buch-Pack (Das Neue Computer-Hassbuch, Space Rat I, Space Rat II, Top Secret Hint Book)	25,-

Amiga-Sound-Edition-CD

Mit den Songs aus dem CD-Pur-Musikwettbewerb! Ab 9.11. lieferbar!

nur **21,-**

Lucasfilm-Koffer

Enthält: Monkey Island I, Zak McKracken, Loom sowie das Top Secret Hint Book und einen Monkey Island 2-Aufkleber!
Amiga & PC 3,5" **99,-**



Virgin-Pack

PC 5,25", Realms & Supremacy

69,95

Amiga: Wonderland & Realms **39,95**



U.S.S. Enterprise



26 Jahre Star Trek? Wir machen mit! Ein detailliertes Modell der Enterprise (NCC 1701-A, Untertassendurchmesser ca. 27cm (!!!)) incl. Aufkleber, Ständer, Shuttle, ohne Bemalung) als Bausatz.

nur **49,95**

Lieferzeit: 4-6 Wochen aufgrund erhöhter Nachfrage!
NCC-1701-A fürs Regal!

Bitmap-Shirt

...man gönnt sich ja auch sonst alles!
Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computerfreak unentbehrlich!



Vorderseite

Rückseite

nur XL, nur **28,95**

CHRIS HÜLSBECKS APIDYA SOUNDTRACK

Chris Hülsbecks neue CD!



NEU!

APIDYA Soundtrack:

1. INTRODUCTION:
2. LEVEL 1:
3. LEVEL 2:
4. LEVEL 3:
5. LEVEL 4:
6. LEVEL 5:
7. CREDITS:
8. HISCORE:

Apidya Theme
War At Meadow's Edge
The Pond
Sewer's Blast
Techno Party
Boss Panic
Credits
Game Over

5:14
4:41
4:37
4:24
5:18
4:06
6:01
4:41

Special Bonus Tracks:

9. DEVOTION:
10. POINT ONE:
11. OVERDUB:
12. 3RD DIMENSION:
13. MERLAND:

Crazy Lover
Trip Like That
Freedom is Indivisible
Breakout
Theme From Merland

4:55
4:15
6:45
5:06
6:01

Excerpt from 'Das Schwarze Auge':
14. DAS SCHWARZE AUGE: Blade Of Fate

6:26
73:19

Lang erwartet, jetzt endlich erhältlich! Neben dem komplett umgesetzten Soundtrack vom Action-Knaller Apidya enthält die CD etliche neue Stücke - nicht nur von Chris. Über 70 Minuten feinsten Musik!

nur **24,95**

CHRIS HÜLSBECKS SHADES

SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!



NUR
23,95
DM



Shades © 1991 A.U.D.I.O.S Entertainment, produced by Factor 5

JOCHEN HIPPEL

Give it a try
CD



NUR
16,95
DM



Produced by
THALION Soft-
ware G.m.b.H.

Factor 5-Shirt

Denn Sie wissen, was sie tun...
Reine Baumwolle, 1a-Qualität, beidseitiger, mehrfarbiger Druck. Wer's noch nicht hat, sollte es schnellstens kaufen!
(XL, ab 16.11.) **26,95**

PC-Sound-Pack 1

nur **249,-**

enthält: Soundman-Hardware (100% Adlib-kompatibel + Covox-Digi-Kanal), Aktivboxen, Kopfhörer, Logical, Mad TV, MACS Opera (Soundtool)

PC-Sound-Pack 2

nur **149,-**

enthält: MACS Opera (Soundtool) & Circus Attractions

Ultima V

(C64)

49,95

ASM-Fantasy-Hit-Collection

Enthält: Dragon's Breath, Storm Master & Crystals of Arborea. Für Amiga & PC 3,5"

69,95



Fortsetzung von Seite 103

cen, k.o. zu gehen). Der gerettete Aarakocra (vogelartiges Wesen) fliegt die Gruppe in den Palast auf der Bergspitze bei (E). Dort 'Rest/Fix' machen!

Fürs Erbeuten der 4. Statue braucht man sich eigentlich 'nur' zu Ceptienne bei (8) durchzukämpfen. Ihr 'Wand of Defoliation' ist in der Hand eines Magiers ein halbwegs brauchbares Mittel gegen die Shamblers, mit denen man es in Ascore noch reichlich zu tun bekommt.

Danach kann man ihr Versteck auch zum relativ sicherem 'Encamp/Fix' benutzen. Wenn es nach 'Experience Points' düstert, kann man den Monstern, die abseits vom Wege liegen, ins Genick springen. Bei den 'Black Dragons' bei (7) ist das ganz schön gefährlich ('Bless' / 'Enlarge' / 'Haste' und mit Schwert bzw. 'Fireball' voll draufhalten!), denn die können Säure für ca. 75 'Damage Points' spucken.

Kampf gegen Vaalgamon in Ascore

Vorher in Neverwinter im 'Magic Shop' ALLE mit Potions 'Extra Healing' und die Magier mit 'Magic Scrolls' (teuer für 'Haste' / 'Lightning', mittel für 'Stinking Cloud') ausrüsten! 'Arrows +1' sind jetzt Pflicht. Auf dem Weg nach Ascore in Sundabar speichern, man kann dann mal versuchen, auf die Worte des Brunnens einzugehen (leider verloren!). Bei Ablehnung gibt es einen heißen Kampf mit einem Steinmonster. Wenn für die bestmögliche Ausrüstung das Geld nicht reicht, kann man auch erstmal Ascore bis zur 'ersten Hälfte' durchspielen, den Magier bei (4) aufmischen und die Beutegems in Potions und Spells oder 'Dexterity Gauntlets' aus Silvermoon investieren. Trotz der warnenden Meldungen ('Troll-Armee bewegt sich' etc.) ist es möglich, zumindest einmal von Ascore nach Neverwinter und Silvermoon zurückzugehen, um die Gruppe optimal auszurüsten.

Der abschließende Kampf gegen Vaalgamon ist SCHWER, denn man

spielt praktisch im Kampf-Modus weiter, es ist weder ein 'Rest' möglich noch eine Anwendung von Spells oder Potions ZWISCHEN den Kämpfen.

Der erste Kampf soll die Gruppe wohl in Sicherheit wiegen, denn die Goblins sind OPFER, keine Gegner. Keine Magie für diese Winzlinge verschwenden! Wenn EINER aus der Gruppe oben rechts aus dem Kampfgebiet hinausgeht, kommt der zweite Kampf.

Jetzt hat man es mit Ettins und Trolen zu tun. Man muß nicht alle umnieten! Wenn es gelingt, die Kerle beispielsweise mit einer gut platzierten Stinkwolke aufzuhalten und die eigene Gruppe mit 'Enlarge', 'Prayer' und 'Haste' zu stärken, kann der Magier (falls eine große Lücke in den Gegnern ist ODER der Gute eine 'Potion of Invisibility' benutzt hat) mit 24 Bewegungspunkten (12+12 wegen 'Haste') nach 'oben rechts' davonlaufen. Sich mit 'Aim' und 'Manual' die Gegend ansehen!

Der dritte Kampf geht gegen zwei recht gefährliche Magier und eine Handvoll Kämpfer plus sechs oder sieben der Shambling Mounds, die schwer totzukriegen sind. Die Magier muß man mit Pfeil-Feuer und - falls man beide erwischt - 'Fireball' / 'Lightning' ausschalten, dann kann der eigene Magier wieder nach oben rechts WEGLAUFEN! Eventuell Haste wieder auffrischen!

Im vierten Kampf stellt sich Vaalgamon, dem man wegen seiner 'AC-10' nur mit Magie beikommt. Begleitet wird er von Kriegern (starke Kerle) und Magiern sowie einem Haufen von Shamblers. Mir ist es hier gelungen, mit Vaalgamon sowie den Kriegern und Magiern fertig zu werden (reichlich 'Fireball' / 'Lightning' von rechts in die Reihe, von den Clerics 'Hold Person' auf Überlebende), aber die Shamblers hätten fast meine Gruppe überrollt, denn ich hatte nicht daran gedacht, einige Level-2-Scrolls mit 'Stinking Cloud' mitzunehmen. Durch drei Wolken hintereinander, durch die die Biester stapfen müssen, um der Gruppe ans Leder zu kommen, müßte man

ihnen beikommen können. Nebeneinander stehende Shambler werden gemeinsam vom 'Wand of Defoliation' entlaubt, bei mehreren übereinander klappt das nicht. Da habe ich den Zwerg türmen lassen, Rüstung ablegen und mit 12+12 Bewegungswerten kam er rechts oben raus - GEWONNEN!

Die Autoren scheinen NICHT damit zu rechnen, daß man mit Vaalgamon ganz fertig werden kann. Trotz seines Ablebens erschien er nochmal in der Endsequenz. Vielleicht passiert das ja nicht, wenn man die vierte Gegnergruppe komplett ausschaltet, probieren (vorher Save nicht vergessen)! In der Endsequenz gibt es noch eine Überraschung.

So, das war's. Die Tips bezüglich Gruppenzusammenstellung, Waffen, Taktiken sind auch in 'Pool of Radiance', 'Curse of the Azure Bonds', 'Secret of the Silver Blades', 'Champions of Krynn' und 'Death Knights of Krynn' (alle SSI/AD&D) anwendbar. In Spielen, bei denen für Magier höhere Level als 6 möglich sind, wirkt 'Enlarge' danach sehr lange und noch stärker. Ausprobieren! Und viel Spaß - und viel Glück....

Schlußwort

Hier enden diese seltsamen Aufzeichnungen. Unser Praktiker Balin hat übrigens eine etwas gewagte Theorie über das Entstehen dieses Schriftstücks: Er vermutet, daß es in einer anderen Dimension Leute gibt, die auf irgendeine magische oder nichtmagische Weise Einfluß auf unsere Schicksale nehmen können. Die philosophischen und sonstigen Konsequenzen wären erschreckend, aber ich bin nur ein einfacher Mann des Schwertes und überlasse es Euch und den Gelehrten, über diese Frage nachzudenken.

In Verehrung an Euch für Euer Vorbild, mit Dank an Tyr für seinen Schutz,

Jürgen, Paladin vom Orden der Ritter Tyrs. □

H.-J. Waldow/man

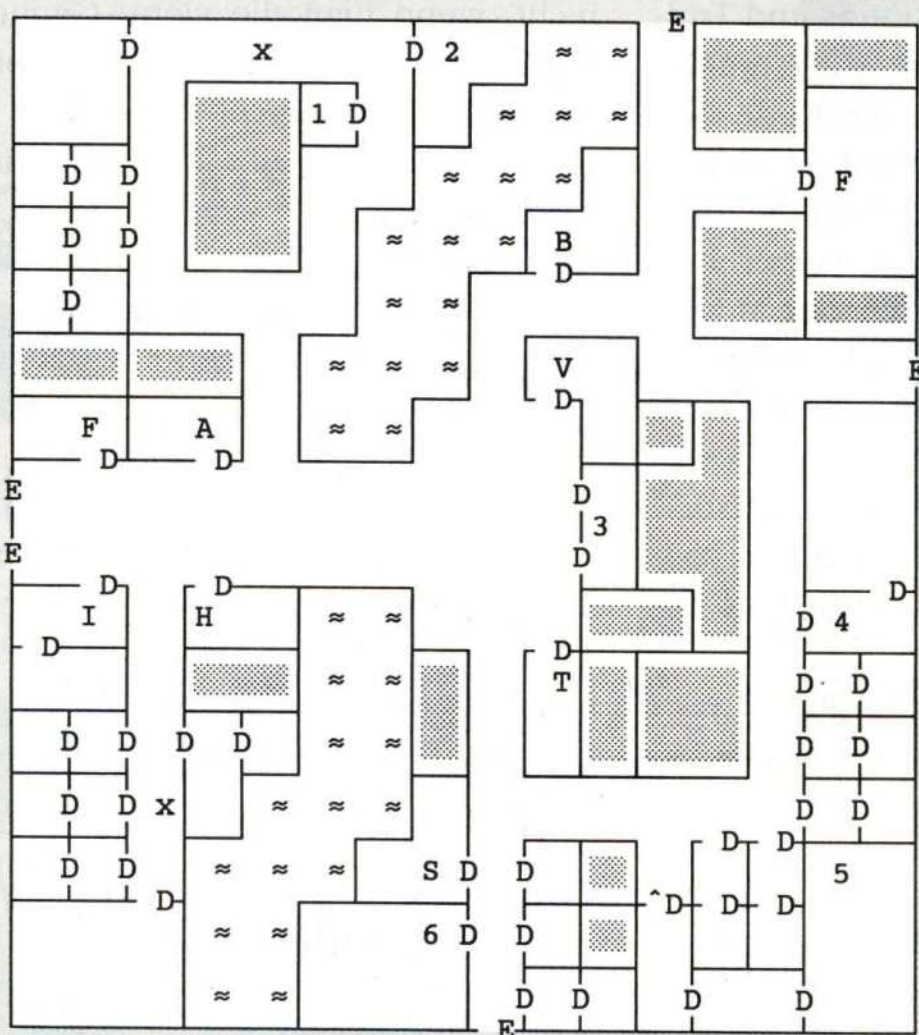
Generelle Legende zu den Karten (Buchstaben werden einheitlich verwendet):

- A Armory (Waffen)
- B Bootsverleih
- C Shipping Company (Passage auf/von Inseln)
- D Door <D>D vD ^D nur eine Richtung offen
- E Exit (Ausgang)
- F Tavern ('F'ight)
- H Hall of Training
- I Inn ('rest' sicher)
- L Ship landing (Anlegestelle)

- M Magic shop
- Mm Magic Swords (Meteorite ore nötig)
- S Shop
- s Geheimtür
- T Temple (Heilung)
- U Tunnel/Treppe
- V Vault ('Bank')
- U Torbogen
- = Wasser (logo...)
- # Nicht zugänglich

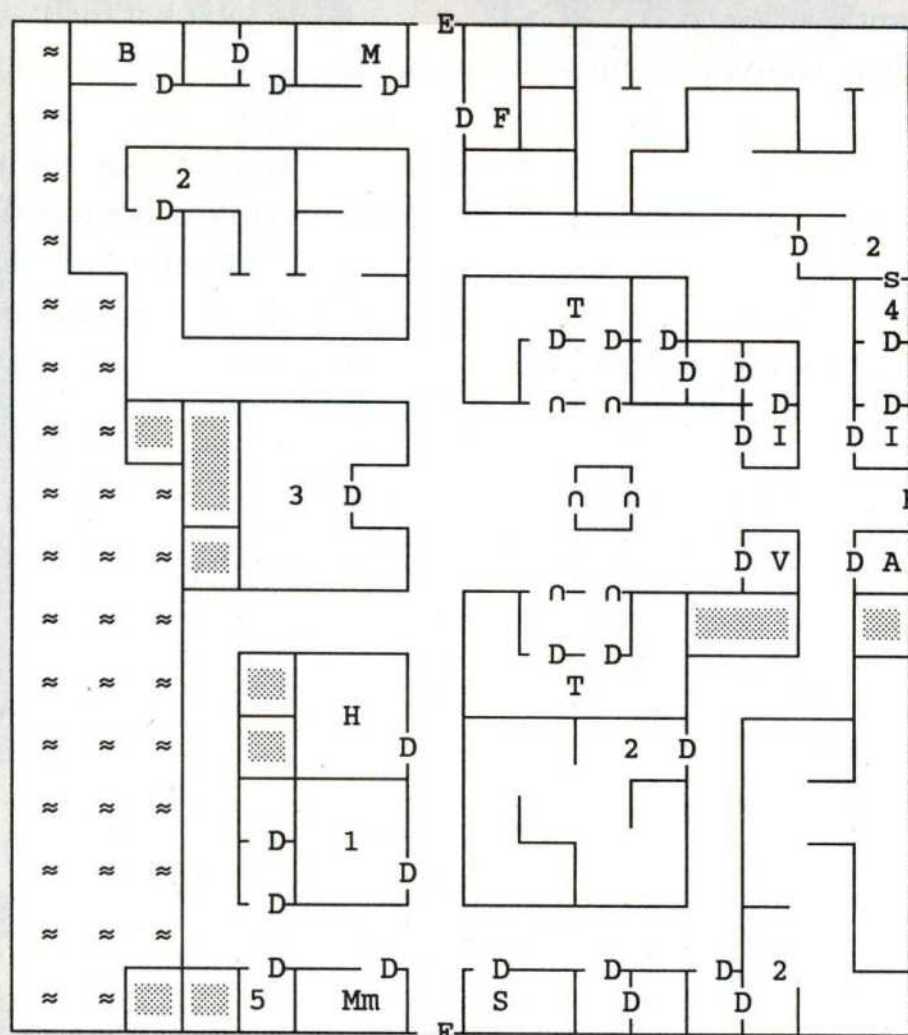
Ziffern bezeichnen ortsspezifische Ereignisse.

Yartar (Beginn des Spiels)



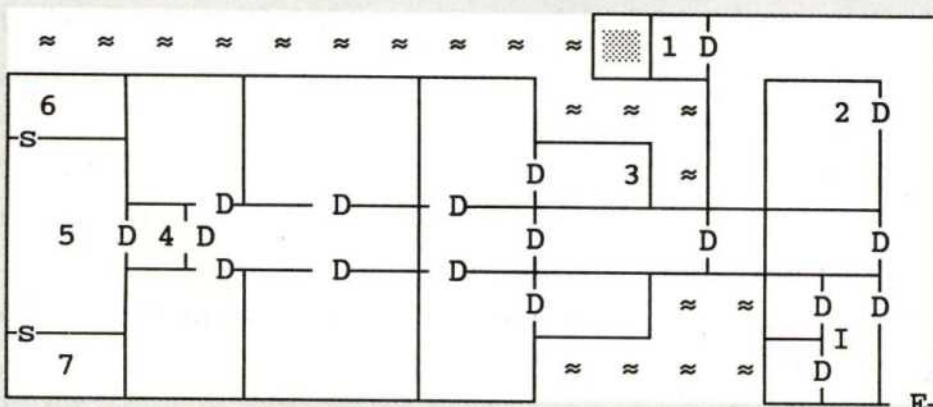
- 1 Fish Market (#4)
- 2 Boat repair (#3)
- 3 Waterbaron (#9)
- 4 Guard quarter
- 5 Captain (#24, #25)
- 6 Bargebuilder (#11)
- x Überfall auf Krevish; (helfen, dann (5))

Neverwinter



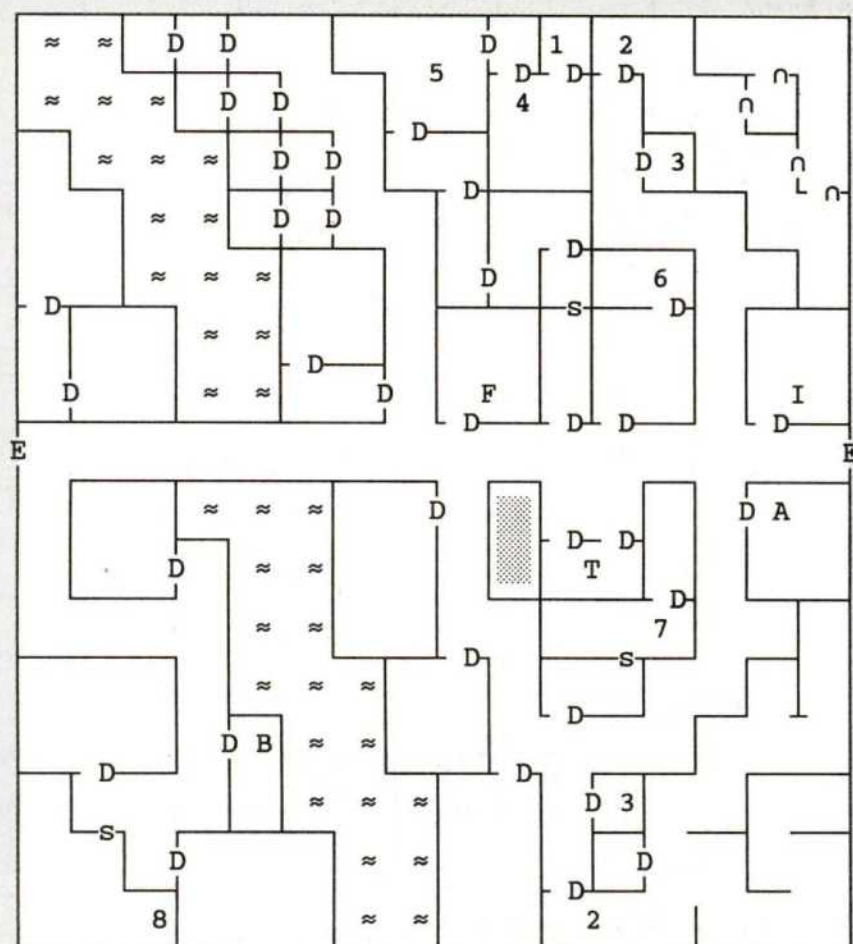
- I Inn
- F Tavern
- A Armory
- B Bootsverleih
- M Magic Shop
- Mm Magic Swords (Meteorite needed)
- V Vault
- T Temple
- 1 Garden society (Quest: "Clear Gardens")
- 2 Garden with monsters
- 3 Lord Nasher (#17)
- 4 Nichtsicher wegen (s)
- 5 Ship repair

Port Llast



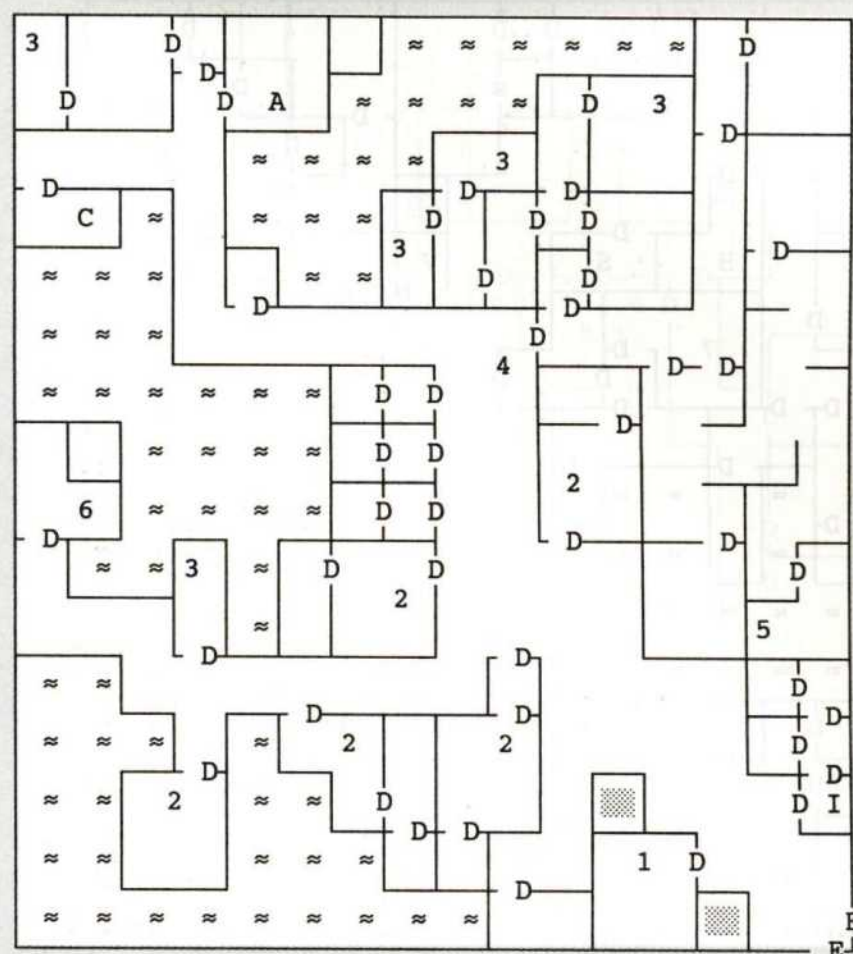
- I Inn (safe resting)
- 1 Harbormaster (#13)
- 2 Stonecutter's guild
- 3 Passwort an Wand: 'KAS'
- 4 Passwort-Abfrage
- 5 Kampf mit Owl-Bears
- 6 Kampf mit Clerics (#23)
- 7 Statuen

Nesme



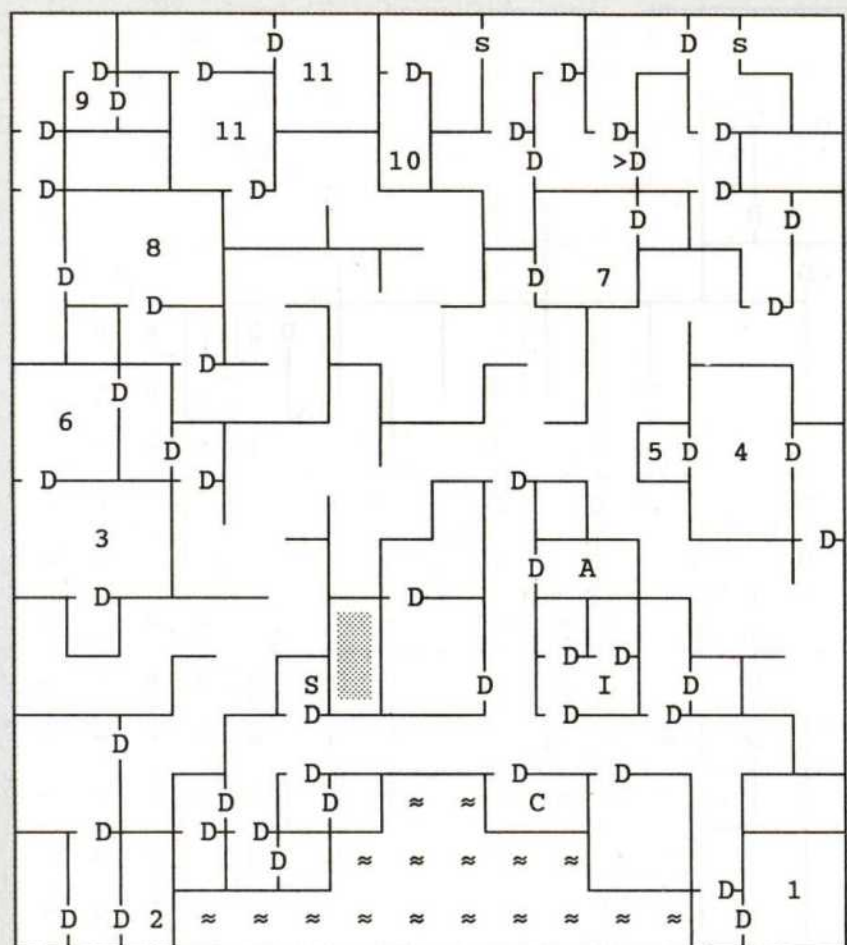
- 1 Gefangene (#34)
- 2 Troll-Gebiet
- 3 Guard warnt vor Trollen
- 4 Banite Clerics (#31)
- 5 Versteckter Banite Shrine
- 6 Town Hall (#14)
- 7 Priestess (#8)
- 8 Die Party wird angegriffen

Luskan



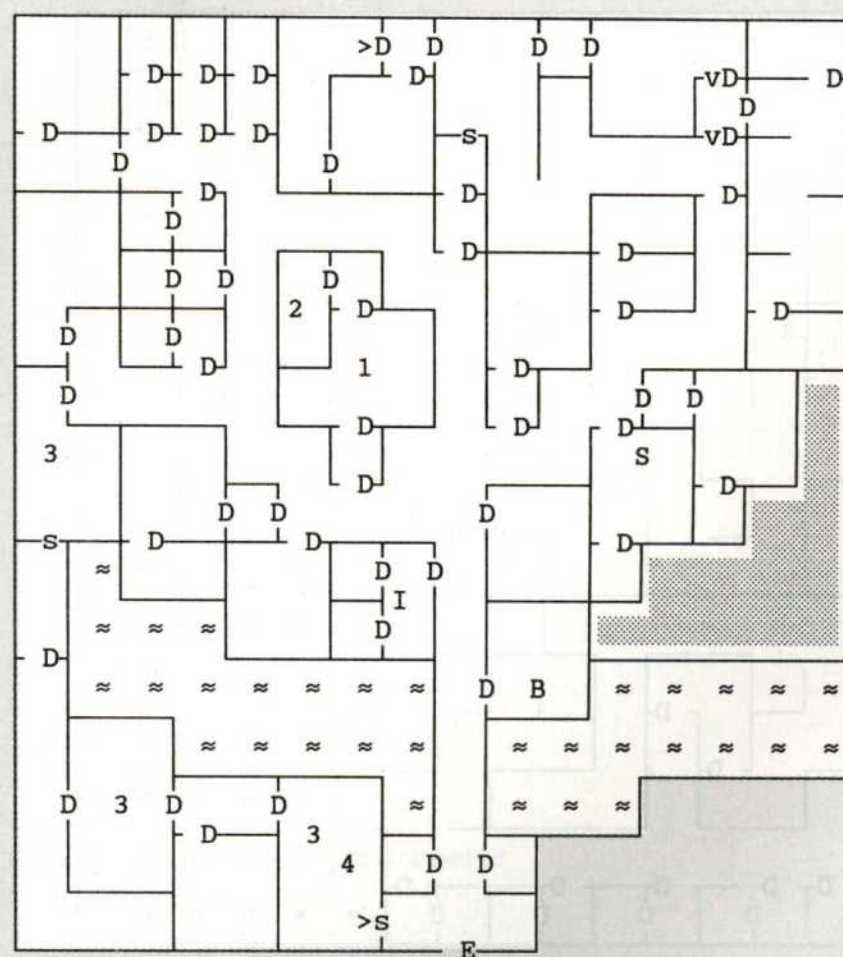
- 1 The Captains Court
- 2 Kampf mit Piraten; gute Waffen
- 3 Kampf mit Scraggs (Wasser-Trolle)
- 4 Eingang zum alten Teil der Stadt
- 5 Margoyles
- 6 Eingang zum Host-Tower (s. Einzel-Karte)

Uttersea



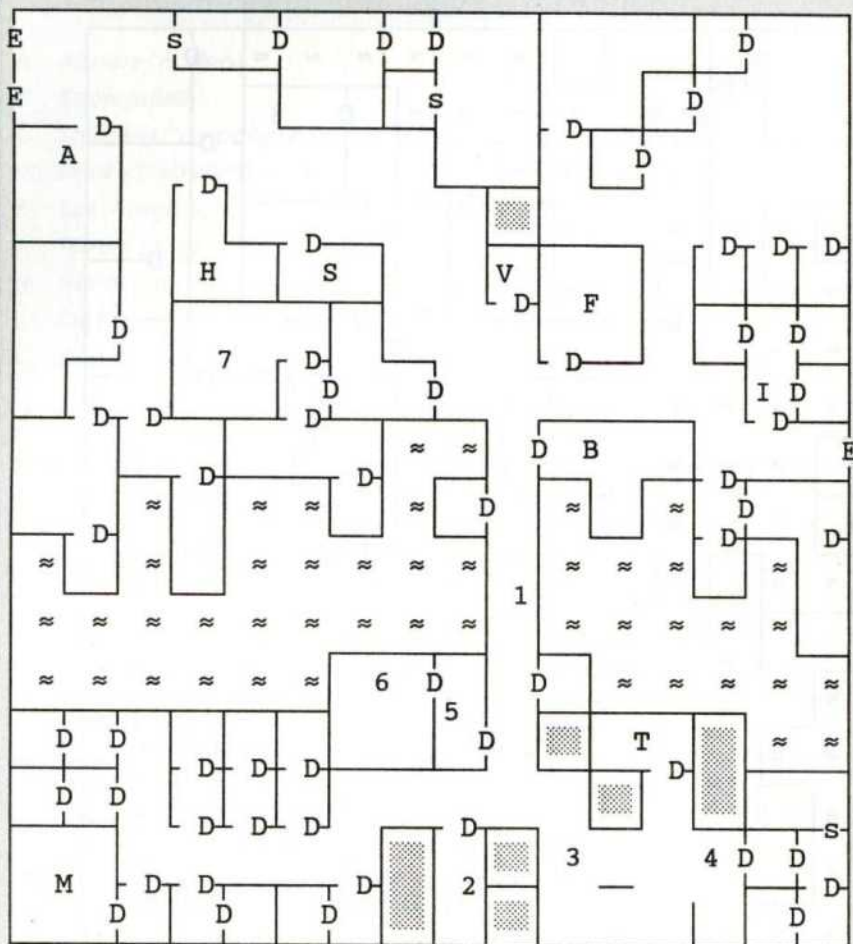
- | | |
|----------------|---------------------------|
| 1 King (#38) | 7 Kraken Spies |
| 2 Efreets | 8 Northmen |
| 3 Salamanders | 9 Fire Giants + Meteorite |
| 4 Fire Giants | 10 Margoyles |
| 5 Ritter (#47) | 11 Scraggs |
| 6 Otyughs | |

Everlund



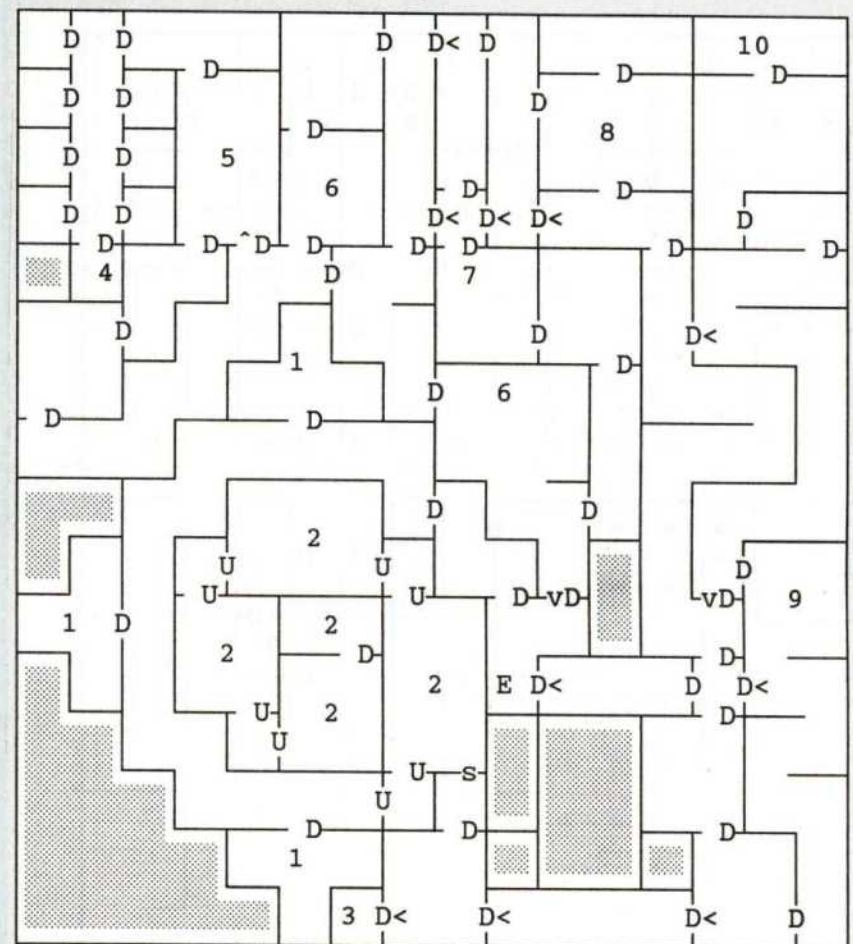
- | | |
|----------------------|------------------|
| I Inn | B Bootsverleih |
| T Temple | S Shop (no sale) |
| 1 Town Hall | |
| 2 Council (#12) | |
| 3 Kampf mit Owlbears | |
| 4 Amanitas (#29) | |

Silverymoon



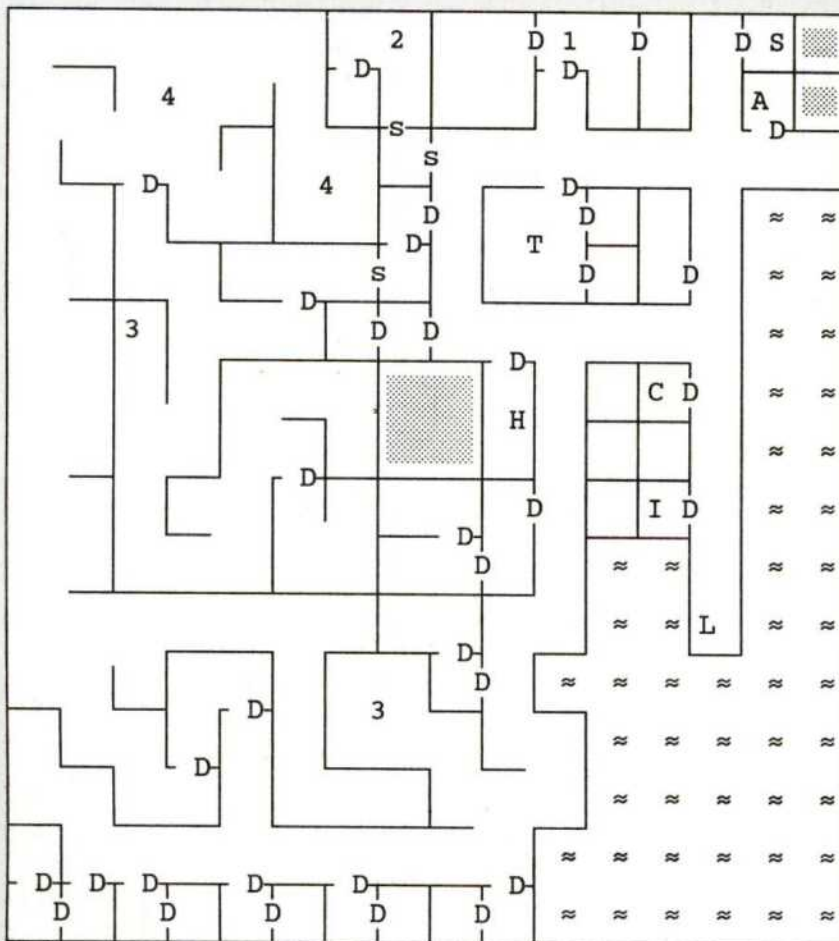
- | | |
|----------------|-----------------------------|
| I Inn | 1 Unsichtbare Brücke |
| F Tavern | 2 Vault of Sages |
| A Armory | 3 Festival Glade |
| B Bootsverleih | 4 Armory of Bane Worshipper |
| M Magic shop | 5 The Lady's College |
| V Vault | 6 Message #26 |
| T Temple | 7 Kraken Hideout (#20) |

Hosttower



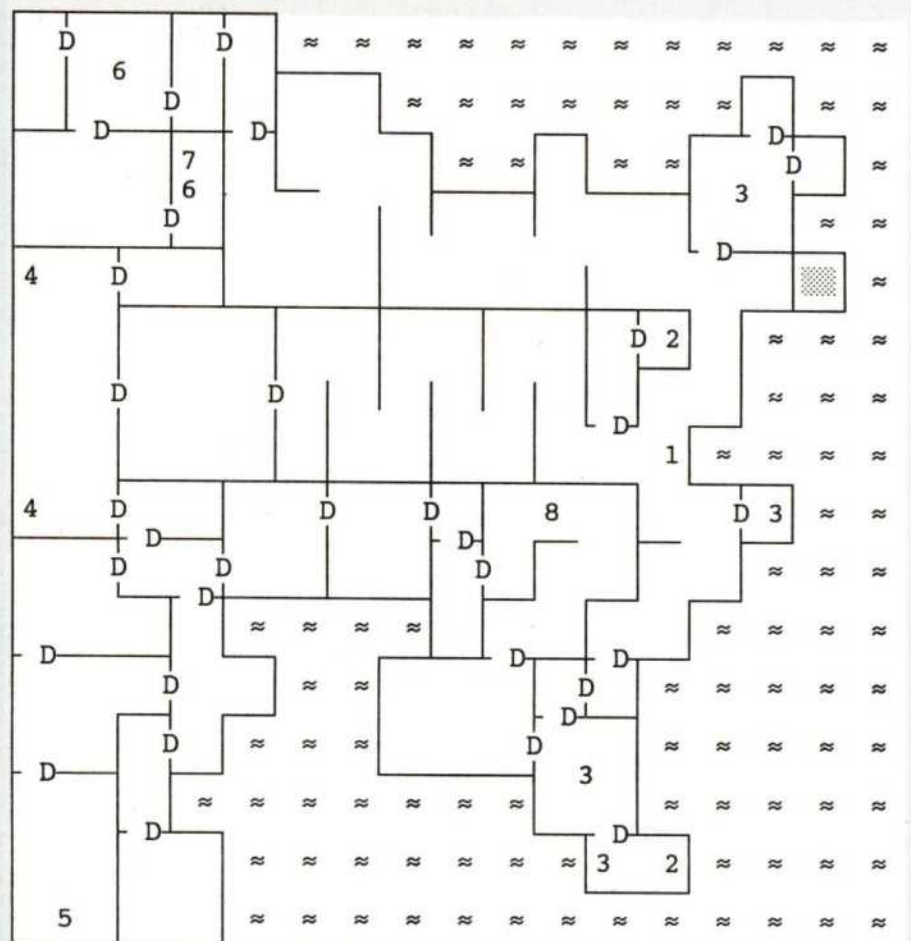
- | | |
|-------------------------------|---|
| U Tunnel/Treppe | 7 Displacer Beasts |
| 1 Library (Kampf mit Mages) | 8 Manticores |
| 2 Kampf mit Owlbeards & Mages | 9 Manticores+Fighters |
| 3 Durchstieg nach (4) | 10 Mant.+Fighters+Mage, Statuette+Bracers AC2 |
| 5 Brinshaar (L5 Mage, NPC) | |
| 6 Angriff von 'Undead' | |

Gundbarg



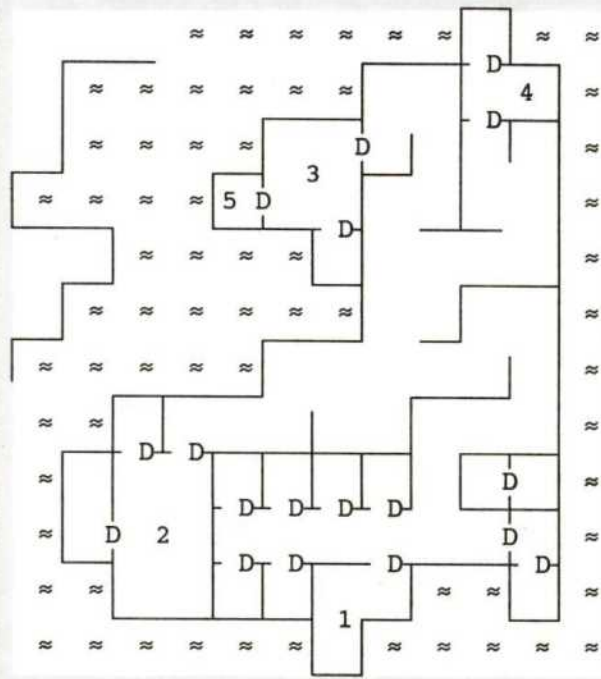
- | | |
|----------------------|---|
| I Inn (safe resting) | 1 King of Island |
| H Hall of Training | 2 Princess Jaegerda (at king: shield+1, message #55); NPC |
| A Armory (Waffen) | 3 Margoyles |
| S Shop | 4 Scrag |
| C Shipping Company | |
| L Ship Landing | |
| T Temple | |

Trisk (Kraken Island)



- | | |
|---------------------|--------------------------|
| 1 Boot versteckt | 5 Kampf; Statue |
| 2 'Rest' ist sicher | 6 Kampf mit Scrag |
| 3 Kampf | 7 Beute: Shield+1 |
| 4 verschlossene Tür | 8 Zhenil-Schiff kommt an |

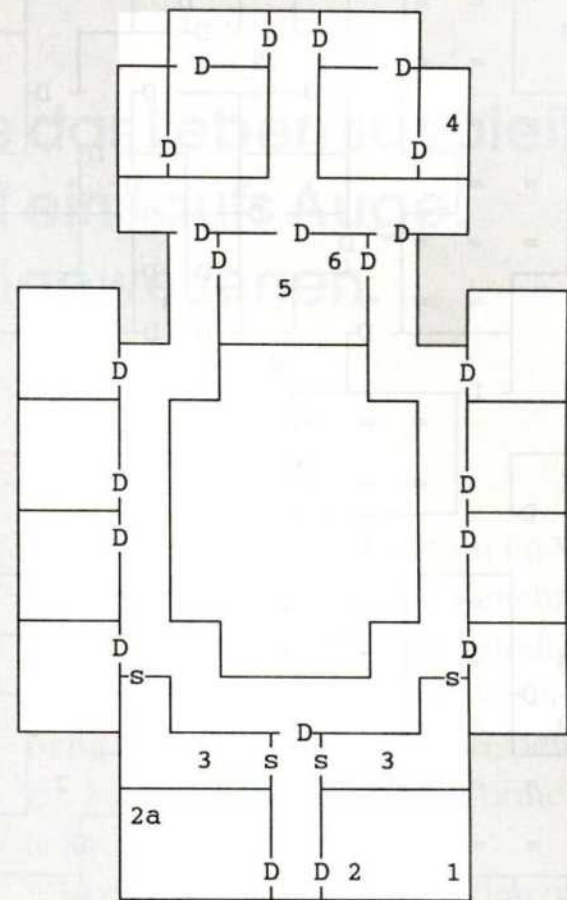
Utheraal



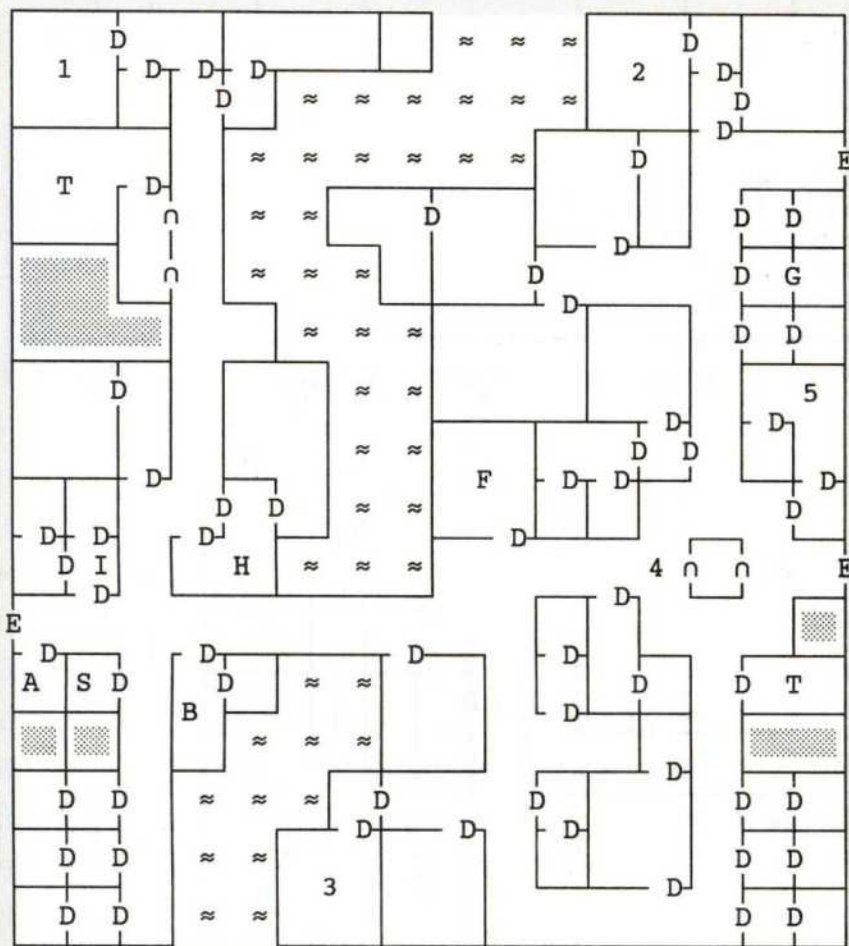
- 1 Villager (#40)
- 2 Kampf; (#49)
- 3 Kampf; (#36)
- 4 Lighthouse
- 5 Boot nach Trisk

- 1 Hier befindet sich die Party nach dem Überfall
- 2 'Climb', 'Open door' (nur mit Dieben)
- 2a Treasure (search!)
- 3 'Rest' relativ sicher
- 4 Kampf, Dagger+1
- 5 Kampf mit Mages+Guards, Msg. #53
- 6 Staircase (Exit). Dabei Kampf mit Kraken im Wasser!

Kraken Hideout UNDER Yartar



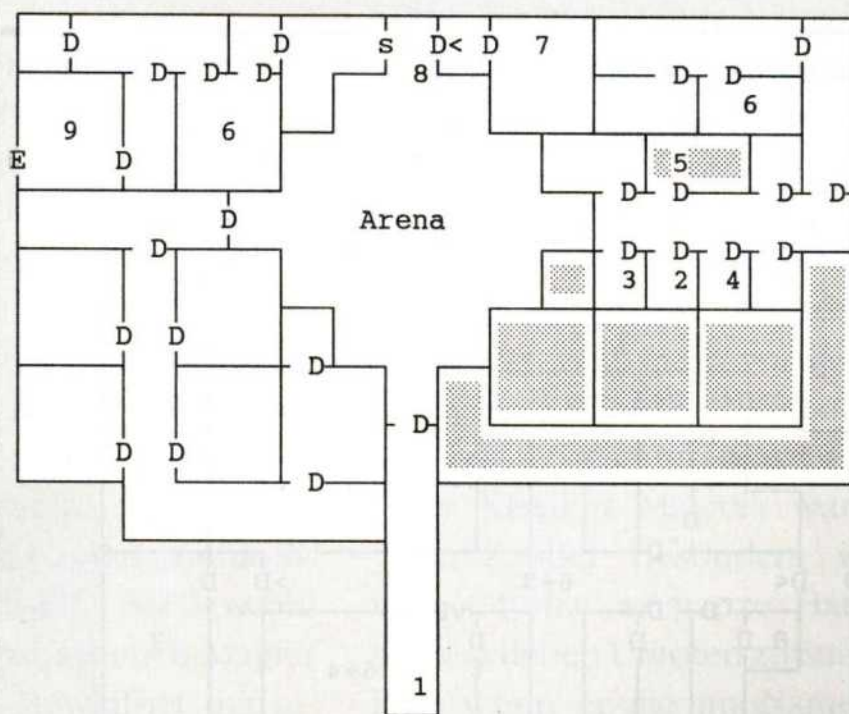
Sundabar



- I Inn
- H Hall of Training
- B Bootsverleih
- A Armory
- S Shop
- T Temple
- F Tavern (Kampf mit 3 Zhentils)

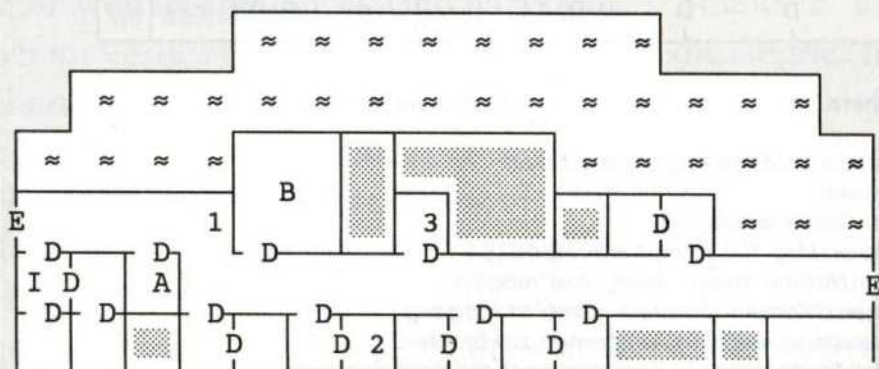
- 1 2 Medusen, Hellhounds
- 2 Harpies
- 3 Gryphons
- 4 Brunnen; mit 4 Statuen
Msg. #57 & Kampf
- 5 Zhentil & Hellhound

Llorkh, Arena (Zugang über Falltür in Tavern ...)



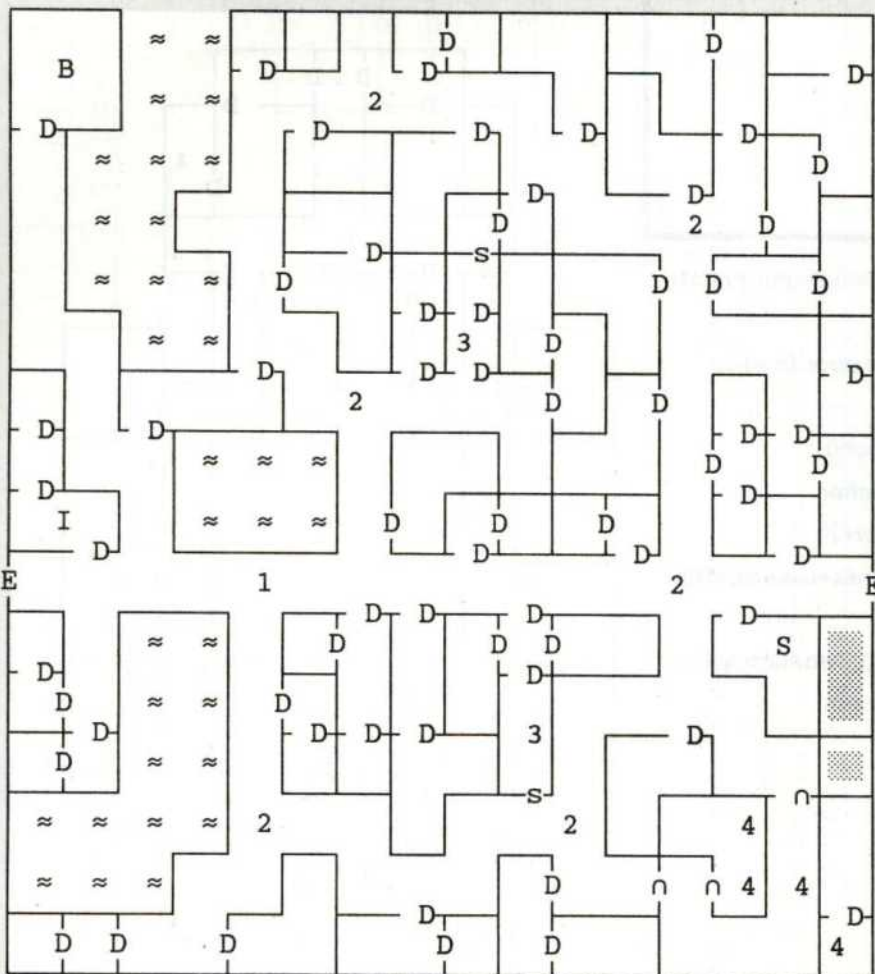
- 1 Hier landet die Party nach der Falltür
- 2 Zelle (nach Kampf)
- 3 Muthur, Half-Orc (NPC, Fighter, #43)
- 4 Ogres (befreien!)
- 5 Verschlussene Tür
- 6 Angriff von Griffons
- 7 Zhentil Fighters
- 8 Ogres bekämpfen Griffons, falls bei (4) befreit
- 9 Kampf, Statuette, Journal #45

Secomber



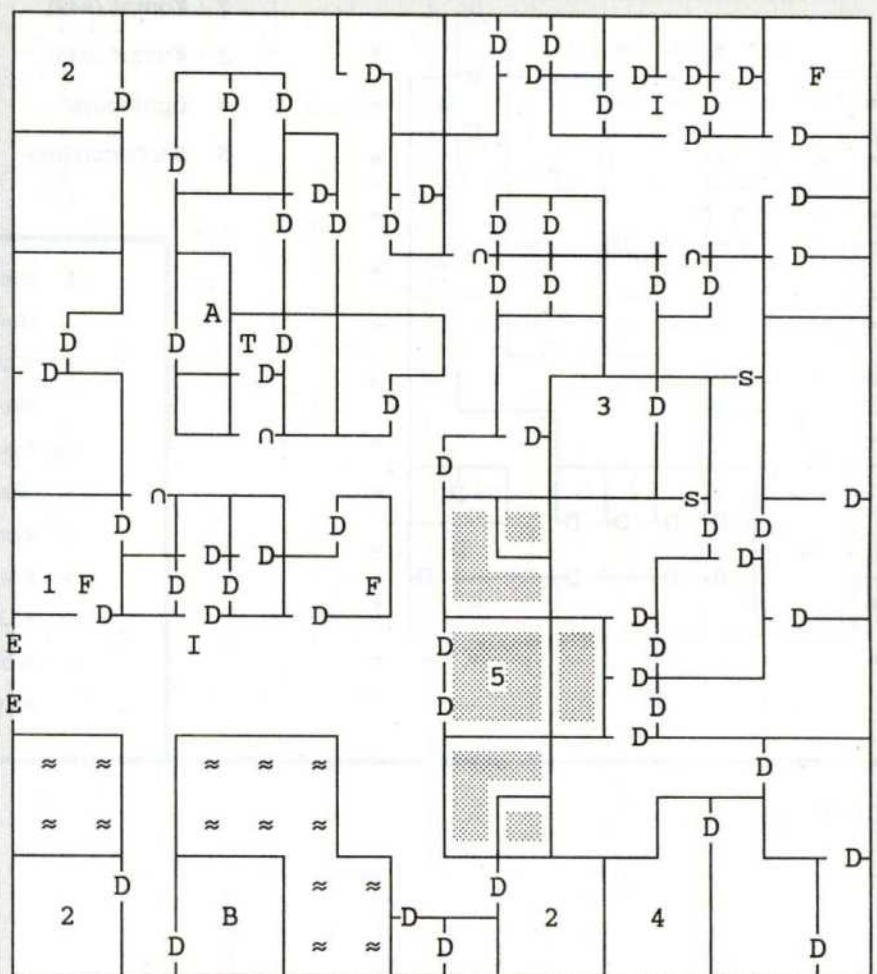
- 1 Message #48
- 2 Angriff von Gnolls
- 3 Haus von Amanitas

Loudwater



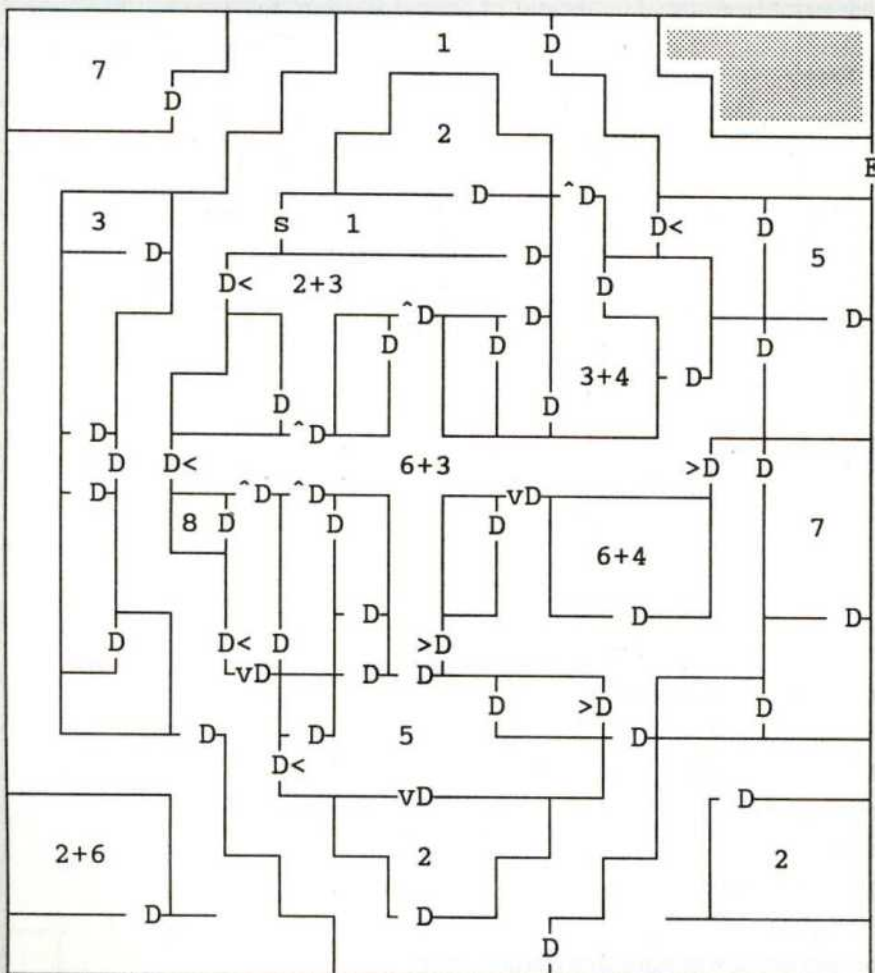
- 1 Kampf mit vielen Zhentils
- 2 Kampf mit Zhentil Guards
- 3 Gnolls
- 4 Undead

Llorkh



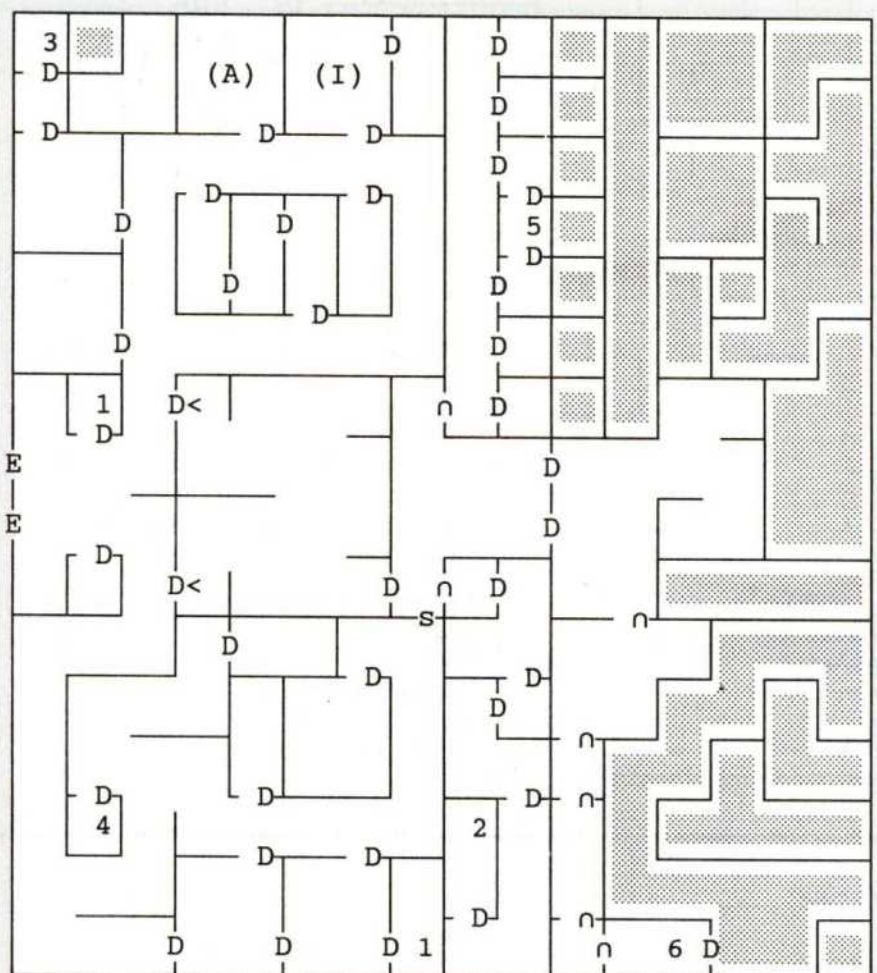
- 1 Falltür zur Arena von Llorkh (1 mal)
- 2 Ancient Guard Tower; Kampf (Zhentils+Griffin)
- 3 Verborgene Zwerge (#46)
- 4 Medusa + Hellhounds
- 5 Lord Geildarr's Castle (kein Eintritt)

Star Mounts (Flug mit Aarakocra, #50)



- 1 Ceptienne erscheint & verschwindet (Msg. #54)
- 2 Griffons
- 3 Hellhounds
- 4 Ogres
- 5 Harpies
- 6 Medusen (Spiegel wirken Wunder...)
- 7 2 Black Dragons (schwere Gegner, müssen nicht unbedingt bekämpft werden. Speichern!)
- 8 Ceptiennes Versteck (Kampf; Wand, Bracers, Statue); 2 einseitige Türen nach W und S nicht eingezeichnet.

Ascore (Abschließender Kampf mit Vaalgamon)



- (I) Frühere Inn
- (A) Frühere Armory
- 1 Undead (zufällige Angriffe im Gebiet)
- 2 Mumien
- 3 Ettin; 'Rest' hier möglich
- 4 Magier (Msg. #56, Kampf, Bracers AC 0). Zutritt NUR mit 'Knock'-Spell, 'Rest' möglich.
- 5 Lianen (Pflanzen-Monster); 'climb' ist Ausgang
- 6 Herausforderung von Vaalgamon, zu kämpfen. Keine Pause zwischen Kämpfen; nach rechts oben gehen.

Kampf den Draconiern!

**Ganz schön lästig, diese Draconier. Aber wie das Leben so spielt:
Wer sich unbeliebt macht, der bekommt eins aufs Auge.
Lesen wir nun den Bericht eines Dabeigewesenen.**

Garin, Kämpfer und Magier der Roten Robe in der Herberge im südlichen Stützpunkt der Solamischen Ritter

An Meister Athenor, Magier der Roten Robe, Wyvern Keep, Solamia

Ehrwürdiger Meister, gern will ich über unser Abenteuer berichten, das zum Ende Myrtanis führte und wohl für einige Zeit die Bedrohung durch die Draconier von uns genommen hat. Mit meiner Magie habe ich, dank Eurer guten Ausbildung, meinen Teil dazu beigetragen. Zwar ist das Böse wie eine Hydra - kaum haben wir einige Köpfe abgeschlagen, heben sich schon weitere Häupter an anderer Stelle. Wohl dem, der dann gute Gefährten um sich hat und der Übermacht der Feinde nicht allein gegenübersteht!

Unsere Gruppe wurde geführt von Sir Strongsword, einem Ritter Solamias, der im Laufe des Abenteuers in den Orden der 'Ritter des Schwertes' aufgenommen wurde. Im der Grabstätte von Sir Daargard erhielt er eine Solamische Rüstung, die nur er tragen konnte, und die einer normalen 'Plate Mail' weit überlegen ist. Und nachdem wir im Verlies unter Sanction eine Drachenlanze erbeutet hatten, hat er damit mehrere Drachen niedergestreckt. Sein Rat hat uns Kämpfe gegen eigentlich weit überlegene Gegner bestehen lassen - wir haben uns stets darauf konzentriert, gegnerische Magier und magie-fähige Draconier wie Bozaks

und Auraks durch vorrangige Angriffe gar nicht zur Ausübung ihrer Kunst kommen zu lassen. Das war die Aufgabe unserer zweiten Reihe, mit Magie oder Pfeil und Bogen. In unserer vordersten Reihe haben die stärksten und mit der besten Rüstung versehenen Kämpfer den Ansturm der Feinde gestoppt.

Echte Helden...

Vorn stand neben Sir Strongsword Tristan, ein Mensch aus der Gegend von Cekos. Als Ranger hat er besonders gegen große Gegner einen Bonus bei den Treffern - und bei Majere solche Gegner haben wir oft genug getroffen! Auch mit Pfeil und Bogen hat Tristan, wenn die Feinde direkt vor ihm überwunden waren, manches Monster niedergestreckt.

Die andere Flanke hat Kal übernommen, ein Silvanesti-Elf, der sowohl Kleriker Mishakals ist als auch Magier der Weißen Robe. Bewaffnet mit einem magisch verstärktem Streitkolben, den wir im Verlies von Duerghast erbeutet haben, hat er so tapfer gekämpft wie zuvor mit einem normalen 'Flail', aber natürlich besser getroffen. Mit einer 'Plate Mail+1' und einem 'Shield+1' ausgestattet, konnten ihn die Gegner nicht zu leicht treffen - und nach einem Kampf hat er mit der Hilfe seines Gottes unsere Wunden geheilt. Seine Magie-Kenntnisse haben uns ebenfalls sehr geholfen - sogar die einfachen Schlafzauber des ersten Niveaus haben manchen Baaz gefesselt, und diese hilflosen Monster standen

dann den eigenen Genossen im Wege! 'Bewußtlose Baaz beißen nicht', wir haben sie dann mit Pfeilen erledigt, um nicht unsere Waffen zu verlieren - sterbende Baaz werden zu Stein, bevor sie zu Staub zerfallen, und können ein Schwert festhalten.

In der zweiten Reihe standen mir der Silvanesti-Elf Sirrion zur Seite und Derf, ein Zwerg aus den Bergen nördlich von Throth. Sirrion ist Kleriker Majeres, Kämpfer und Magier der Weißen Robe. Wegen seiner Kämpfer-Fähigkeiten kann er mit Pfeil und Bogen umgehen, daher stand er meist hinten und hat die stärksten Gegner mit Magie und mit Pfeilen unter Feuer genommen. Nach dem Kampf hat er Kal bei der Heilung unserer Wunden unterstützt, natürlich auch vor dem Kampf mit seinem Segen und Gebet die Hilfe Majeres herbeigerufen.

Als Kleriker Majeres war Sirrions 'Turn'-Zauber besonders wirkungsvoll. Oft hat er ganze Haufen von schrecklichen Untoten zu Staub aufgelöst, wenn er sie im Namen seines Gottes bannte!

Derf, unser Zwergenfreund, ist nicht nur Kämpfer, sondern auch ein fähiger Dieb. Das gab ihm neben der Fähigkeit, Fallen zu entschärfen, auch den Vorteil der 'Backstab'-Attacke mit verheerender Wirkung gegen menschengroße Gegner, die vorher genau von der anderen Seite angegriffen worden waren. Den 'Death Knight' Sir Lebaum hat er im Verlies von Duerghast niedergestreckt, nachdem Sir Strongsword und Tristan dieses fürchterliche untote Monstrum bereits verletzt hatten.

Mich schließlich, ehrenwerter Meister, kennt Ihr - aber wenn Ihr diesen Bericht für die Annalen des Magischen Kreises benötigt, sollte ich mich vorstellen. Ich komme aus den Wäldern im Süden von Throtl und kann als Halb-Elf die Fähigkeiten eines Kämpfers mit denen eines Magiers verbinden. Zwar sind die maximalen für mich erreichbaren Niveaus beschränkt, aber in diesem Abenteuer, mit maximalem Level 8 für alle Magier, war das kein Nachteil. Seite an Seite mit Derf und Sirrion stand ich in der zweiten Kampfreihe und habe sowohl mit Magie als auch mit meinem 'Short Bow+1' gekämpft, und wenn uns Gegner umringten, konnte ich ihnen mit Schild und Schwert begegnen - dazu wäre ein reiner Magier nicht in der Lage.

Das Abenteuer beginnt

Als wir das Unternehmen begannen, waren wir noch rechte Anfänger - wir hatten uns im nördlichen Stützpunkt der Solamischen Ritter gemeldet und erhielten von Sir Karl den Auftrag, in der Umgebung des Postens zu patrouillieren. Vorher rüsteten wir uns noch in der 'Armory' mit den uns zur Verfügung stehenden Mitteln aus, wobei wir daran dachten, allen Kämpfern eine zweite Nahkampfwaffe mitzugeben und uns mit Bogen und Pfeilen gut einzudecken. Sterbende Baaz-Draconier werden kurze Zeit zu Stein - und wehe dem Kämpfer, dessen einziges Schwert dann noch in den Rippen des Monstrums steckt! Streckt man einen Baaz mit einem Pfeil nieder, gibt es das Problem nicht.

Unweit des Postens trafen wir auf eine Gruppe Draconier, die eine Karawane überfallen hatten! Wir konnten die vier Baaz besiegen und geleiteten die Überlebenden - Frauen und Kinder - zum Stützpunkt. Als wir dort Sir Karl Bericht erstatten wollten, kämpfte er gegen den Kommandanten - und der verwandelte sich in einen Draconier! So weit waren die Monster bereits vorgedrungen. Sir Karl trug uns auf, Caramon in Throtl aufzusuchen und ihn von der Gefahr zu unterrichten.

In Throtl erlebten wir eine böse Überraschung - anstelle von Posten der Solamischen Ritter standen Hobgoblins am Stadttor. Wir mußten uns den Weg freikämpfen! Einen überlebenden Kämpfer aus Caramons Truppe fanden wir - die Ritter waren in einen Hinterhalt geraten, Caramon wahrscheinlich gefangen worden! Also suchten wir Throtl systematisch nach den Gegnern und eventuellen Gefangenen ab. Dabei stellten sich uns immer wieder Gruppen von Ungeheuern entgegen, gelegentlich auch Baaz-Draconier. Schon die 'Scale Mails' der Hobgoblins waren unserer 'Ring Mail' aus der kleinen Waffenkammer des Stützpunktes überlegen, so verbesserten wir nach und nach unsere Ausrüstung. Im Südosten des Ortes konnten wir einen bösen Kleriker, begleitet von Untoten, besiegen - sein 'Chain Mail' und 'Shield+1' haben die Rüstung von Tristan und Kal wesentlich verstärkt. Und sein Versteck, ein kleiner Raum mit starker Tür, diente uns als relativ sicherer Rastplatz, in dem wir nach jedem größeren Gefecht Kräfte sammelten.

Zunächst fanden wir keinen Zugang zum Nordosten Throtls. Dagegen schloß sich uns im Nordwesten ein Soldat an, der vorgab, aus Caramons Truppe zu sein. Derf traute ihm nicht recht - und richtig, bei einem Gefecht gegen eine Hobgoblin-Meute stellte er sich auf die Seite der Feinde! Kal hat ihn und zwei der Monster mit einem Haltezauber gestoppt, und seine 'Plate Mail' haben wir anschließend gut verwendet. Nach diesem Kampf schloß sich uns aber ein echter Gefährte Caramons an, der uns sehr half mit seiner Vermutung, wo sein Anführer gefangen gehalten wurde. Nachdem wir noch zwei größere Gruppen von Feinden überwunden hatten, konnten wir Caramon tatsächlich befreien. Er erzählte uns, daß wir einen magischen Schlüssel für den Tempel im Nordosten bei einem Kleriker finden könnten und verließ uns zusammen mit dem anderen Ritter, um Throtl zu warnen. Wir erbeuteten den Schlüssel im Südosten und zu unserem Erstaunen öffnete sich darauf, an einer bisher völlig

undurchdringlichen Wand, eine Geheimtür in den Tempel!

Zoff in Throtl

Zu recht erwarteten wir im Tempel schwerere Gefechte - und wenn wir uns vor dem Kampf vor dem Altarraum nicht so gut wie irgend möglich vorbereitet hätten, wäre der Ausgang leicht ein anderer gewesen! Ein halbes Dutzend Kleriker und Magier, von einer Handvoll Baaz unterstützt, hätte uns Anfänger ohne die Schutzzauber Kals wohl mit Halte- und Schlafzaubern erledigt - so aber versagten die meisten Sprüche der Gegner und wir konnten die Oberhand behalten. Danach heilten wir unsere Verletzungen in dem sicheren Raum im Südosten. Die weiteren Kämpfe im Tempel waren wesentlich einfacher. Bevor wir jedoch in die Katakomben im Norden eindringen, kehrten wir zum Stützpunkt zurück, um neu erworbene Fähigkeiten in der 'Hall of Training' zu festigen.

In den Katakomben waren wir froh, über die zusätzlichen Fertigkeiten zu verfügen - trafen wir doch fast an jeder Ecke auf feindliche Kämpfer und Magier, teils auch Kleriker, zuweilen zusammen mit Zombies und sogar einen Trupp Draconier. Eine Gruppe konnten wir überraschen und erbeuteten dabei eine Karte von Gargath, die uns später sehr gute Dienste leistete. Als wir schon umkehren wollten, um an einem sicheren Platz auszuruhen, fanden wir eine Schatzkammer! Der dort gefundene 'Wand of Ice Storm' hat uns später in einigen üblen Situationen aus der Patsche geholfen. Außerdem war dieser Raum recht einfach zu verteidigen, so daß wir uns dort ausgiebig ausruhten. Nach einem weiteren Kampf gegen Magier, Draconier und einige Söldner, die sich hinter einer Illusion verborgen gehalten hatten, stärkten wir uns ebenfalls hier und untersuchten den erbeuteten 'Cloak of Protection+1'. Die Gegner in den Katakomben flohen anschließend vor uns, und wenn sie versuchten, uns aufzuhalten, waren das keine schweren Gefechte. Selbst die zwei weißen Drachen, die

sich kurz vor dem Ausgang der Höhlen auf uns stürzten, überwand wir rasch und die überlebenden Hobgoblins ergaben sich.

Willkommen in Jelek

Zurück beim Stützpunkt gab man uns den Auftrag, den 'Outpost' zwischen Gargath und Jelek zu unterrichten und dann den Turm von Gargath zu untersuchen. Wir vervollständigten unser Training und brachen auf, wobei wir über Jelek reisten. Auch Jelek lag unter einem bösen Einfluß, die Stadt wurde von Banden beherrscht, die einen mysteriösen 'Sir Lebaum' unterstützten. Gleich am Tor wurde unserer Gruppe ein Begleiter zugeteilt - zum Glück trauten wir Skyla nicht! So führte er uns geradewegs in eine Falle, und wenn wir uns nicht, von Derf gewarnt, auf einen Kampf vorbereitet hätten, wären uns die Gegner wohl viel gefährlicher geworden. Die meisten von ihnen konnten zaubern! Unterstützt von der Diebin Mysellia, die uns gefolgt war und sich anschloß, besiegten wir Elven-Kleriker, Rogues, Magier und eine Handvoll Krieger.

Die Rüstungen dieser Gegner waren den unseren teils überlegen - wir verstärkten uns entsprechend. Mysellia informierte uns über einen sicheren Platz zum Rasten im Nordosten, denn im ganzen Gebiet mußten wir mit Angriffen ähnlicher Gruppen wie in dem Hinterhalt rechnen. Die Herberge Jeleks war nicht sicher, wurde sie doch auch von dem Gesindel um Skyla kontrolliert. Wir erkundeten, gut ausgeruht, den Friedhof - wahre Heerscharen von Untoten stellten sich uns entgegen! Aber dem 'Turn'-Zauber Sirrions und unseren Waffen konnten sie nicht widerstehen. Im Nordwesten des Friedhofes griffen uns drei schwarze Drachen an! Das Gebäude dahinter wurde von einer Horde Untoter bewacht, bei denen wir reiche Beute fanden: Juwelen, einen 'Scroll of Protection from Dragon Breath' und einen 'Wand of Fireballs'.

Zurück im 'Outpost' verbesserten wir unser Training und erhielten den

Auftrag, nach Gargath zu gehen und zu versuchen, die Drachenlanze zu entdecken, die dort versteckt sein sollte. Ein Verbündeter würde uns unterstützen. Gargath war von Draconiern überrannt worden, und an den Wachen am Tor - Menschen und Elfen, einige Baaz dabei - kamen wir ohne Kampf nur vorbei, indem Derf sie bluffte und uns als Händler ausgab. Später mußten wir mit Gruppen von Wachen mehrere Gefechte austragen - die 'Elvish Rogues' haben wir dabei bevorzugt angegriffen, die können nämlich zaubern, und wenn sich einer von uns nach einem 'Charm Person'-Spell auf deren Seite geschlagen hätte, wären wir doch in arge Bedrängnis geraten. Gleich hinter dem Tor kam ein Mann auf uns zu, gab sich zu erkennen und riet uns, einen Umhang anzunehmen, um den Stadtwachen nicht dauernd aufzufallen. Wir erkundeten Gargath und stürmten die Kaserne der Wachen, dann das Quartier der Offiziere. Dort erbeuteten wir eine 'Plate Mail+1', 'Handschuhe für Ogre-Kräfte' und eine Karte des Turmes von Gargath. Die Stadtmauer räumten wir ebenfalls von Gegnern, konnten sogar die Wachen im Raum überm Tor besiegen - danach kamen bei jedem Kampf am Tor wenigstens keine Steine mehr von oben. Beseitigen konnten wir die Wachpatrouillen jedoch nicht. Wir drangen daher in den Turm von Gargath ein, der von geheimen Durchgängen regelrecht durchzogen war. Draconier beim Tor und einige Kleriker mit Zombies und Riesenschlangen versuchten vergebens, uns aufzuhalten. Als wir die geheime Tür in den inneren Turm entdeckt hatten, mußten wir uns durch eine größere Abteilung Draconier kämpfen. Wir haben uns danach noch einmal vor der Stadt ausgeruht, ehe wir uns mit den weiteren Gruppen von Wachen, Draconiern und 'Elvish Rogues' angelegt haben.

Schauer im Tower

Im inneren Turm besiegten wir die Torwachen und konnten dann die Kaserne der Wachsoldaten einnehmen.

Dort war es auch möglich, relativ gefahrlos zu rasten - von diesem Punkt aus haben wir das Untergeschoß erkundet. Die weiteren Kämpfe in diesem Geschoß gegen Krieger und einige Magier waren jedoch nicht schwer, da wir auf solche Gefechte vorbereitet waren. Im nächsten Geschoß fanden wir in einem Kerker den früheren Kastellan, er erzählte uns von einem geheimen Raum im sechsten Stockwerk, in dem die Drachenlanze versteckt sein sollte. Hier trafen wir nur auf einige kleinere Patrouillen der Feinde. Im Stockwerk darüber konnten wir einen bösen Kleriker überwinden, der einen Haufen Untoter anführte. Im dritten Stockwerk boten uns einige Soldaten an, mit ihnen zu würfeln. Derf warf einen Blick auf ihre Würfel und rief 'Die sind falsch!' Die Spieler griffen zu den Waffen. Der Raum, in dem diese Leute ohne Störung gespielt hatten, erwies sich nach dem Kampf auch geeignet zu einer Ruhepause.

Im Südwesten dieses Geschosses bewachten einige Kapaks eine Tür - dahinter lag ein böser Altar, an dem wir zwei Magier, zwei Kleriker, Draconier und Krieger stellten.

Darauf drangen wir unbehelligt bis zu dem geheimen Raum im sechsten Stock vor, von dem der Kastellan gesprochen hatte. Die Drachenlanze war jedoch nicht mehr da, nur zwei Schwerter - davon erwies sich das 2-Hand-Schwert als verflucht, und Sirrion mußte Sir Longsword mit 'Remove Curse' davon befreien. Doch der Raum war geeignet, unsere Zauberkräfte mit einer ausgiebigen Rast wieder aufzufrischen.

Im gleichen Stockwerk trafen wir dann am Fuß einer Wendeltreppe auf Myrtani, der triumphierend die Drachenlanze zeigte und seine Flucht von Draconiern, Kämpfern und Klerikern decken ließ. Wir setzten nach und überwand in den höheren Etagen kleine Trupps von Draconiern, die uns nicht aufhalten konnten. Im 11. Stockwerk jedoch floh Myrtani mit der Drachenlanze auf einem roten Drachen durch die Luft, und drei schwarze Drachen griffen uns an. Nach diesem Kampf war unser Auftrag in Gargath

beendet und wir kehrten zum Stützpunkt zurück.

Grabschänder!

Dort informierte man uns, daß Truppen des Bösen das Grab des Ritters Sir Dargaard entdeckt hätten, das im Nordwesten des Stützpunktes läge. Um wertvolle Waffen nicht in die Hände der Gegner fallen zu lassen, sollten wir die Plünderung verhindern. Wir fanden die Grabstätte und versuchten, ins Innere der Anlage, zum eigentlichen Grab, zu gelangen. Dahin ließ uns ein Geist erst durch, nachdem wir einige Tests bestanden hatten; Tests der Ehre, des Gehorsams und der Kampfkraft - dabei standen wir plötzlich vier untoten Drachen gegenüber! Da wir im gesamten Gebiet nicht rasten konnten, haben wir außerhalb unsere Kräfte wieder aufgefrischt. Beim 'Test des Gehorsams' fanden wir reichliche Schätze, durften aber nichts anrühren - besonders Derf fiel das sehr schwer. Zum Geist von Sir Dargaard wurden wir schließlich vorgelassen, da Sir Strongsword bei uns war. Für unseren Kampf gegen die Draconier erhielt unser Ritter eine 'Plate Mail' der Solamischen Ritter, ein magisches Schwert mit vernichtender Wirkung gegen Reptilien und einen Gürtel für Riesenkräfte. Diese Objekte konnten wir auch sehr gut gebrauchen - griffen uns doch beim Weg nach draußen Draconier an! Die zwei Bozaks hinderten wir mit Pfeilen am Zaubern, und einige Baaz und Kapaks fielen durch unsere Feuerbälle. Im Stützpunkt erhielten wir danach die Nachricht, daß ein Kurier abgefangen worden war und daß die Möglichkeit bestand, einer Gruppe von Ogeren gegen eine Verschwörung der Draconier beizustehen.

Meuchelmörder

Die Oger fanden wir in einem Landgut, genau im Osten von Gargath. Nahe des Eingangs trafen wir auf einen einzelnen Oger, den früheren Berater

des Häuptlings Gravnak. Er erzählte uns von einem Mordplan und zeigte uns das Geheimzeichen der Meuchelmörder. Daher erkundeten wir das gesamte Gelände, um Beweise für die Verschwörung Morogs, des neuen Ratgebers von Gravnak, zu finden. Das gelang uns, und wir konnten auch die Verschwörer entscheidend schwächen. Im Norden besiegten wir nach schwerem Kampf eine große Abteilung Draconier, dabei hatten wir zum ersten Mal mit einem Aurak zu tun. Diese Monster werden, wenn man sie zum ersten Male niederschlägt, zu Berserkern, und wenn man sie nochmal schwer trifft, verwandeln sie sich in einen Energieball, der nicht verletzt werden kann, aber angreift und schließlich explodiert. Wirklich üble Gegner! Wir haben uns in dem Quartier der Draconier ausgeruht, vor dem Zusammentreffen mit Gravnak in der zentralen Halle. Dort traten wir mutig auf und warnten ihn vor einem Attentat - da griffen die übriggebliebenen Verschwörer an! Aber das waren nur noch Oger, die vergebens auf die Unterstützung ihrer Draconier-Freunde warteten. Wir begleiteten Gravnak und schmiedeten den Plan, gegen den gemeinsamen Feind Myrtani zusammenzuhalten.

Auf nach Süden

Zurück im Stützpunkt trug uns der Kommandant auf, beim 'Outpost' im Süden nach dem Rechten zu sehen, da sich ein Kurier dorthin nicht mehr gemeldet hätte. Wir erreichten den südlichen Stützpunkt ohne Probleme, wurden dort aber nicht wie üblich eingelassen, sondern unter Bewachung zum Kommandanten geführt. Beim Gespräch mit ihm kam uns ein schrecklicher Verdacht, und wir beschlossen, den 'Outpost' ganz unauffällig zu erkunden. In der Herberge konnten wir einen der echten Wachsoldaten treffen - der Stützpunkt war von Draconiern überrannt worden, die nach außen den Eindruck gaben, alles sei in Ordnung! Wir stellten uns in einer dunklen Gasse einer isolierten Patrouille in den

Weg - der Anführer war ein Sivak! In den Gebäuden im Norden konnten wir etwa zehn Draconier besiegen, die die Kinder der gefangenen Wachsoldaten als Geiseln hielten. Danach versuchten wir, zur geheimen Tür auf der Rückseite des Gefängnisses durchzukommen. Aber Wachen, mit einem Sivak als Anführer, gaben Alarm. Wir kämpften uns zu dem Gefängnis der Wachsoldaten durch, und da ihre Kinder schon frei waren, räumten die mit dem Rest der falschen Wachen auf. Beim 'Kommandant' horchten wir erst - er war ein Sivak! Die Kämpfer, Magier und Kleriker bei ihm konnten ihn nicht lange verteidigen. Einer von ihnen rannte nach Norden, um 'Jadefang' zu warnen, das war nicht zu verhindern. Gut vorbereitet stürmten wir ihm nach - und standen 'Jadefang' gegenüber, einem grünen Drachen, dazu reichlich Draconier und Kämpfer. Mit diesem Kampf war aber der Stützpunkt befreit.

Entführung

Im Stützpunkt bei Gargath erwartete uns eine schlimme Nachricht: Sir Karl war von Draconiern entführt worden! Maya, eine Elfen-Frau und Freundin von Sir Karl, vermutete, daß die Feinde ihn nach Neraka verschleppt hatten, und sie führte uns dorthin, zu einer Basis der Draconier. Als uns die ersten dieser Monster gegenüberstanden, kämpfte Maya an unserer Seite - in ihrer wahren Gestalt als silberner Drache! Alle Metall-Drachen stehen auf der Seite des Guten, und mit Mayas Hilfe konnten wir die Basis der Draconier vollständig ausheben. Aus dem Tor zu den Verliesen wankte uns Sir Karl entgegen, der seine Wachen überwunden, aber tödliche Verletzungen davongetragen hatte. Er trug uns auf, die anderen Gefangenen zu befreien, und starb - Maya verlies uns, brachte seine Überreste in Sicherheit. Wir beschlossen, den letzten Worten Sir Karls zu folgen und die Verliese zu stürmen.

Im 'Dungeon' stießen wir immer wieder auf Draconier-Patrouillen, mit zauberkundigen Bozaks dabei. Im Nordwesten konnten wir mehrere Ge-

Lösung zu 'Champions of Krynn'

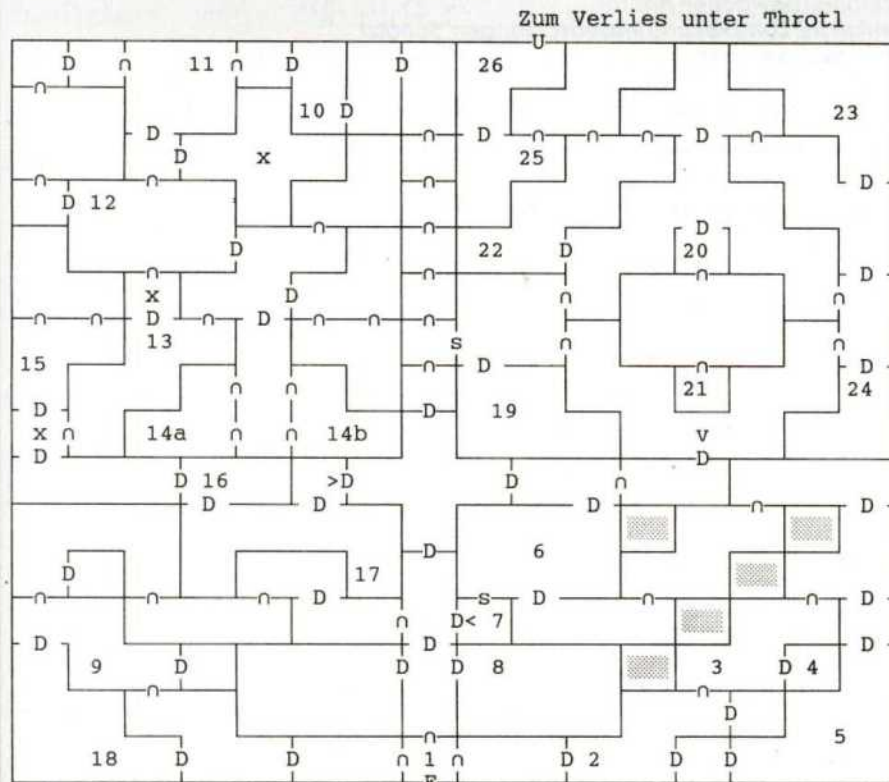
Generelle Legende zu den Karten
(Buchstaben werden einheitlich verwendet):

- A Armory (Waffen)
- D Door D<>D v D ^ D nureine Richtung offen
- E Exit (Ausgang)
- F Taverne ('F'ight)
- H Hall of Training
- I Inn ('Rest' sicher), bei (I) nicht sicher
- J Juwelier (handelt mit Edelsteinen etc.)

- M Magie-Laden
- S Shop
- s Geheimgang (auch hier ggf. mit Richtungen)
- T Tempel (Heilung)
- V Vault ('Bank')
- U Tunnel/Treppe, nach oben ^ oder unten v
- U Torbogen, ggf. nach oben ^ oder unten v
- = Wasser (was sonst...)
- : Nicht zugänglich
- : Verfallene Wand, passierbar

Ziffern bezeichnen ortsspezifische Ereignisse.

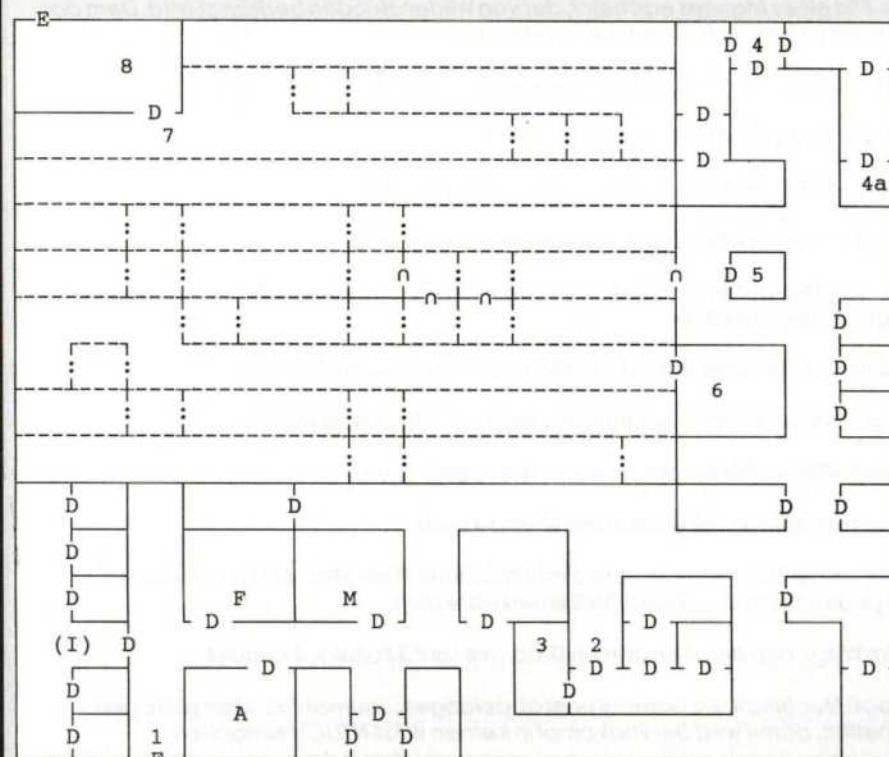
1) Throthl, nördlich vom 'Outpost'



- 1 Kampf mit Hobgoblins und Krieger ('Throthl ist gesperrt!')
- 2 Ein Überlebender, in Panik, spricht über Caramon (Journal #38)
- 3 Riesenratten und Tausendfüßler, zufällig im Gebiet
- 4 Böser Kleriker & Untote. Beute: Shield+1, Chain Mail. 'Rest' ok.
- 5 Man kann zuhören, dann Kampf: 2 Baaz, Krieger, Hobgoblins.
- 6 Kleriker & Hobgoblins greifen an, andere verschwinden nach SW
- 7 Jemand verschwindet durch Tür nach Westen. Schätze!
- 8 Hobgoblins
- 9 Zombies und Riesenratten
- 10 Pfeile aus dem Norden!
- x Fallen, kann Dieb 'entschärfen'
- 11 Ein Soldat verhandelt, Journal #35. Aufnehmen (trotz Falle!).
- 12 Ein Dieb (Kender) hat Falle gebaut. Journal #82, aufnehmen!
- 13 Hobgoblins, der Soldat (von 11) gehört dazu! Beute: Plate Mail, nach Kampf schließt sich Ritter an, der sucht Caramon (#67)
- 14 Rote (a) und weiße (b) Magier-Schriftrolle
- 15 Kleriker und Draconier
- 16 Gegner stürzen sich aus einer Falltür auf die Gruppe!
- 17 Caramon wird hier befreit, Journal #73. Elven-Frau kommt dazu, Journal #9. Erzählen, daß Kleriker im Südwesten den Schlüssel zum Tempel im Nordosten hat, dann reisen alle 4 NPC ab.
- 18 Nach (17) ist hier Kleriker mit dem Schlüssel zur Geheimgang (s)
- 19 Kleriker, Kämpfer, Magier; Brief: "Drachen-Eier in Katakomben"
- 20 Draconier (6 Baaz)
- 21 Schwerer Kampf mit Klerikern, Magiern, Draconiern.
- 22 Untote und ein Kleriker
- 23 Kleriker und Baaz, Brief mit Journal #50
- 24 Einzelner Kleriker, ergibt sich, Journal #10
- 25 Draconier mit Drachen-Eiern, einige kämpfen, einige fliehen.
- 26 Böser Kleriker mit Zombies bewacht Katakomben-Eingang.

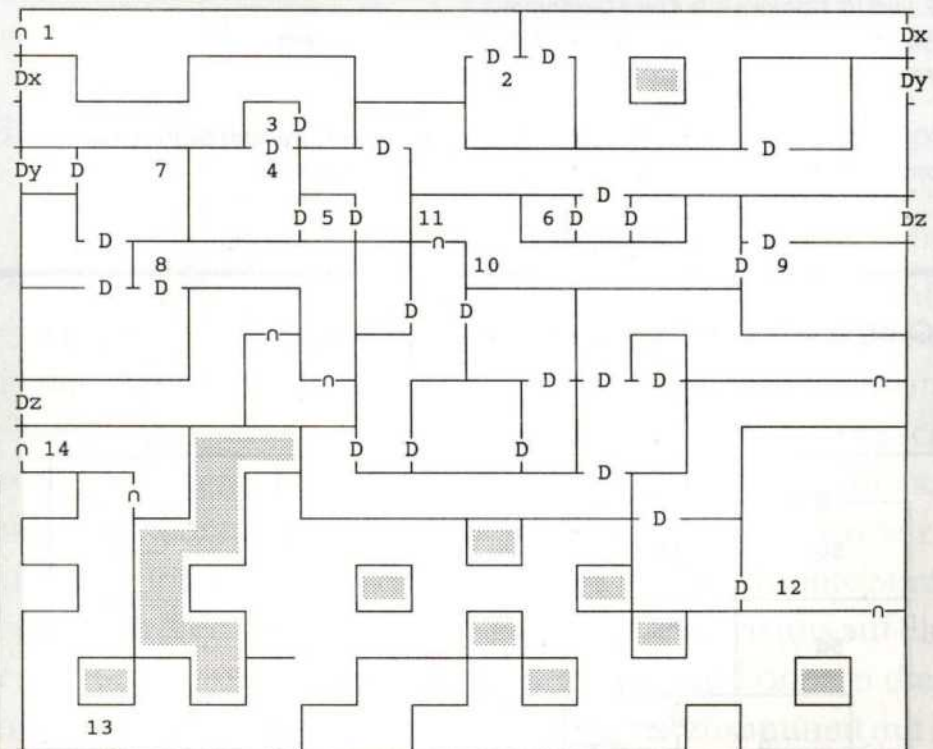
- 1 Kämpfer und Magier, teils auch Kleriker, zufällig im Gebiet.
- 2 Kleriker & Zombies, versucht, Papiere zu vernichten. Journal #84
- 3 Draconier!
- 4 Kämpfer, Magier, Kleriker, überrascht. Journal #72 (Gargath-Karte)
- 5 Schatzkammer: Potion of Healing, Wand of Ice Storm, Bracers AC6, Hoopak+2. Sicher zum 'Rest/Fix'.
- 6 Ratten und Skelette.
- 7 'Suche' liefert eine Chain Mail+1
- 8 Magier und Kleriker
- 9 Eine Illusion verdeckt Kämpfer, Draconier und Magier! Beute: ein 'Ring of Protection+1', Potion of Invisibility.
- 10 Stimmen sind zu hören - über 'Weiße Drachen'.
- 11 Kämpfer und Draconier, reichlich
- 12 Dracheneier liegen hier, Gegner flüchten
- 13 Hobgoblins, Kämpfer, zwei Magier
- 14 Hobgoblins und zwei weiße Drachen! Wenn man die Biester fertig gemacht hat und die restlichen Hobgoblins angreift, ergeben sie sich. Zurück im 'Outpost' gibt es den Auftrag, den 'Outpost' zwischen Gargath und Jelek zu unterrichten und dann den Turm von Gargath zu untersuchen.

3) Jelek



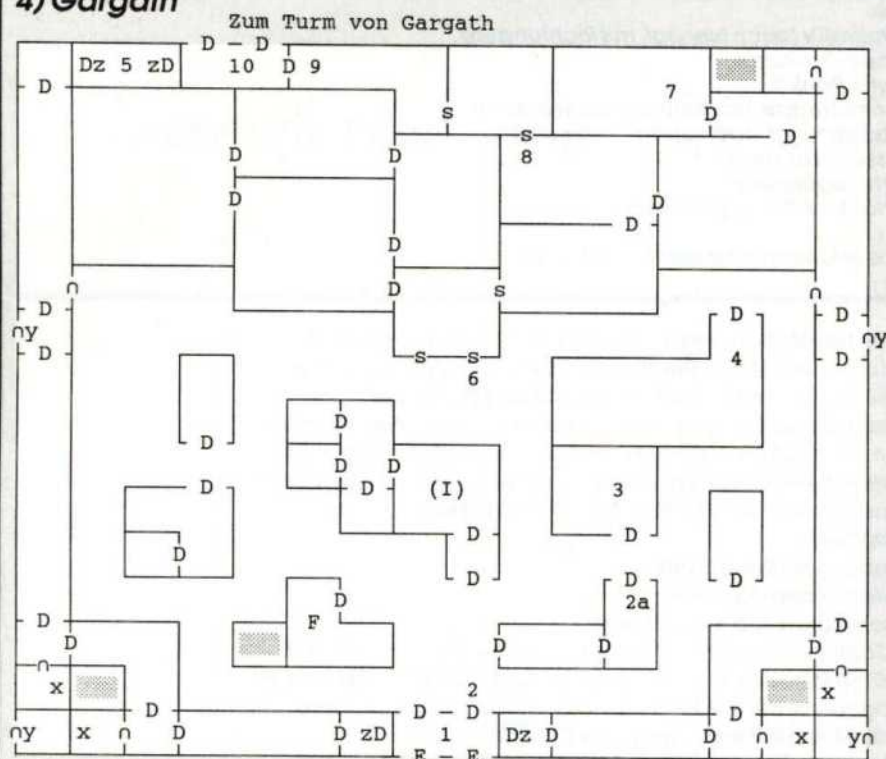
2) Verliese unter Throthl

Von Throthl, Tempel NW



- 1 Bei Eintreten wird von den Wachen Journal #47 mitgeteilt, d.h. die Gruppe muß die 'Eskorte' mitnehmen. Skyla schließt sich an, Journal #76, er gibt Karte #45 nach (2). Die Läden bieten ALLES zu ca. vierfach überhöhten Preisen an! Die Inn ist NICHT sicher, daher als (I) eingetragen.
- 2 Hinterhalt, Dieb Mysellia schließt sich an, schwerer Kampf gegen Elven-Kleriker, Rogues, Magier (können ALLE zaubern!), Krieger. Mysellia gibt Journal #59, über sicheren Platz im Nordosten. Im ganzen Gebiet zufällige Angriffe von Feinden wie in (2).
- 3 Relativ sicherer Ort zum Rasten.
- 4 Verbündeter von Mysellia, bringt Gruppe nach (4a), ist sicher.
- 5 Alter Totengräber, Journal #28, erzählt von Sir Lebaum's 'Office'
- 6 'Office' des 'Death Knights', Journal #71. Auf dem Friedhof kann man beliebig viele Untote (am Besten mit 'Turn') erledigen. Wichtig ist wohl nur ...
- 7 Hier wächst eine silberne Rose. Drei schwarze Drachen greifen an!
- 8 Reichlich Untote. Beute: Juwelen, 'Scroll of Protection from Dragon Breath', 'Periapt Proof vs. Poison', 'Wand of Fireballs'. Oben im NW Jelek verlassen. Danach im Outpost (nach NE) Nachricht: Geht nach Gargath. Versucht, die Drachenlanze zu entdecken. Wir haben dort einen Verbündeten.

4) Gargath



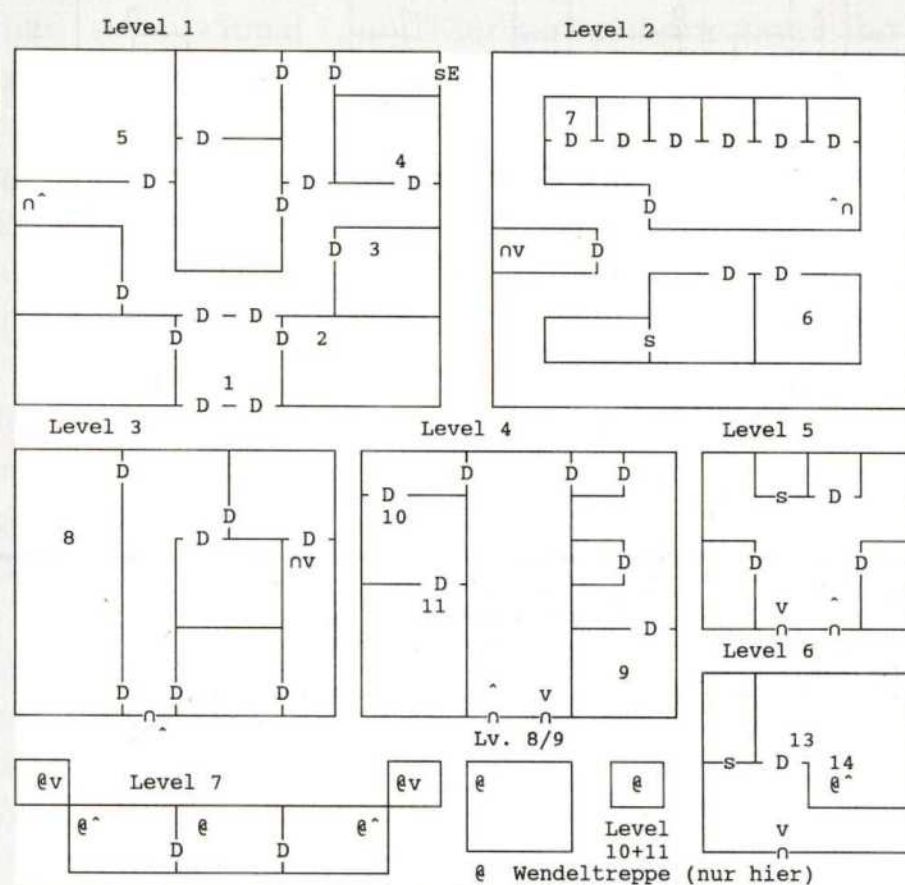
- 1 Nach Betreten von Gargath aus greifen Wachen an.
 - 2 Kaserne. Nach Sieg über ca. 10 Kämpfer, Magier, Kleriker sicher.
 - 3 Ein Magier, mehrere Kämpfer.
 - 4 Kämpfer, die Beute aufteilen. Schatz, Edelsteine & Münzen.
 - 5 Übungsraum: Kämpfer, zwei Magier, zwei Kleriker.
 - 6 Der frühere Castellán ist hier, Journal #36 über Geheimraum (12)
 - 7 Gefangener, weist auf (6) hin (Journal #42)
 - 8 Reichlich Untote, ein Kleriker.
 - 9 Kämpfer, beim Würfeln. Angreifen (Schatz!) Danach 'Rest' sicher.
 - 10 Kapaks bewachen die Tür im Süden. Angreifen!
 - 11 Böser Altar, zwei Magier, zwei Kleriker, Draconier und Krieger. Beute: zwei Magier-Schriftrollen (eine weiß, eine rot).
 - 12 Geheimer Raum, sicher. Long Sword+1 und VERFLUCHTES 2-Hand-Schwert
 - 13 Draconier+Kämpfer+Kleriker. Myrtani flieht Wendeltreppe hoch.
 - 14 Draconier vor der Wendeltreppe. Angreifen, hinterher!
- Im 9. und 10. Stockwerk je 5 bis 6 Draconians.
Im 11. Stockwerk flieht Myrtani mit der Drachenlanze auf einem roten Drachen, drei schwarze Drachen greifen an.

Im 'Outpost' SW von Gargath danach: Truppen des Bösen haben das Grab von Sir Dargaard entdeckt (NW vom Outpost, W von Gargath), Journal #18.

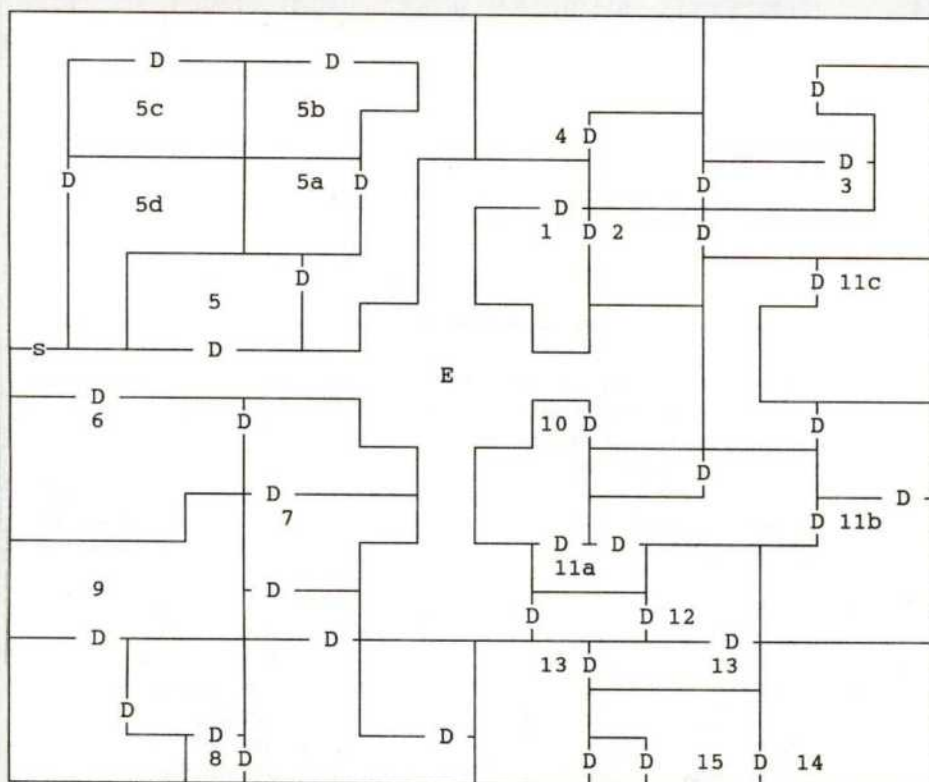
Die Türen bzw. Treppen x, y und z teleportieren jeweils!

- 1 Wachen, man kann sie bluffen, wenn man sich als Händler ausgibt. Bei den Wachen 'Elvish Rogues' bevorzugt angreifen, die können zaubern, und wenn sich einer der eigenen Leute nach einem 'Charm Person'-Spell auf deren Seite schlägt, wird's eng!
- 2 Ein Mann kommt auf Gruppe zu, gibt sich zu erkennen (#48). Wenn man mit ihm geht nach (2a), Journal #26. 'Hooded Cloak' annehmen, sonst gibt's dauernd Zoff mit den Stadtwachen!
- 3 Soldaten kampieren hier, kann man angreifen.
- 4 Hier sitzen die Offiziere. Angreifen! Beute Plate Mail+1 und 'Handschuhe für Ogre-Kräfte'. Karte (#23) mit Eingang zum Turm.
- 5 Wenn man durch die Dz-Türen in der Mauer geht, kommt man zum Raum überm Tor. Da sollte man aufräumen, denn sonst gibt's bei jedem Durchgang durchs Tor nach Kampf noch Steine von oben.
- 6 Draconier bewachen das Tor
- 7 Kleriker mit Zombies und Riesenschlangen. Schatz!
- 8 Wenn man die geheime Tür entdeckt, kommen Draconians raus.
- 9 Wachen und Baaz-Draconier
- 10 Reichlich Wachen: Kämpfer, Elvish Rogues (Vorsicht! Magier!), Baak und Kapaks.

5) Turm von Gargath (vgl. Journal 72, dort nahezu korrekt)



6) Grab von Sir Dargaard (NW vom Outpost 2)



Im gesamten Gebiet ist 'Rest' nicht möglich (Wer möchte schon in einem Grab ausruhen...?). (12) läßt erst durch, wenn Tests ok.

- 1 Der Geist eines Ritters teilt mit 'Test der Ehre' hat begonnen.
- 2 'Was werdet ihr opfern?' 'Alle drei' antworten.
- 3 Test, das 'Long Sword+5' nehmen, das der Geist anbietet.
- 4 Das Bild eines Mannes erscheint, der von wilden Hunden bedrängt wird. Dem das Schwert geben, Test ('of honor') bestanden.
- 5 Test des Gehorsams. Nichts mitnehmen! Türen 5a bis 5d aber öffnen.
- 6 Test der Kampfkraft (nicht ganz einfach)!
- 7 Skelett-Ritter lassen Decke einstürzen und greifen an.
- 8 Mongbats und Ratten und Tausendfüßler, angreifen!
- 9 Vier untote Drachen (a 40 HP), mit Magic Missile und Feuer zu schaffen, immun gegen Blitze und Kälte!
- 10 Test der Furcht. Ritter durch drei 'Ringe von Feuer' gehen lassen.
- 11 Ringe von Feuer. Schwere Verletzungen, 11c HEILT alles wieder.
- 12 Geister-Ritter, läßt nur durch, wenn Tests bestanden.
- 13 Fragen an Ritter (muß einer in der Gruppe sein).
- 14 Geist von Sir Dargaard, Schatz: 6 mal Solamnic Plate Mail, ein Long Sword+2 (+4 gegen Reptilien), Gürtel für Riesenkräfte (21!).
- 15 Beim Weg nach draußen greifen Draconier an! 2 Bozaks, 4 Kapaks.

Im Outpost Nachricht: wir haben Kurier abgefangen, Journal #62. Man sollte den Ogeren helfen, damit wird der Endkampf in Kernen WESENTLICH einfacher!

fangene vor der Folter retten, kamen aber auch einige Male zu spät. In einem Saal im Südwesten stellten wir den Aufseher des Gefängnisses, der für diese Bestialitäten verantwortlich war - kein leichter Kampf, standen ihm doch mehrere Magier und acht Krieger zur Seite, und er selbst war durch ausgezeichnete Rüstung geschützt! Wir erbeuteten ein 'Shield+2', 'Plate Mail+1' und einen Schutzring, dazu ein 'Long Sword+1'. Südlich der Halle stürzten sich zwei Grüne Drachen auf uns, wie gut hätten wir da schon eine Drachenlanze einsetzen können! Aber unserer Magie und unseren Schwertern konnten sie nicht widerstehen. Weiter im Westen entdeckten wir einen Ausgang, aber wir mußten ja noch die Gefangenen befreien. Die fanden wir im Osten des Verlieses, dort mußten wir noch einige Draconier-Wachtruppen überwinden. Caramon stieß kurz zu uns, er befreite die Gefangenen im Nordosten, und wir öffneten die Verliese im Südosten. Teilweise lauerten da noch Draconier auf uns! Die befreiten Menschen führten wir anschließend zum westlichen Ausgang, wie Caramon uns aufgetragen hatte, um eine Verfolgung zu erschweren.

Nach einer Rast im Gelände erkundeten wir daraufhin den Rest des oberirdischen Neraka - doch bis auf Draconier-Patrouillen und einen Grünen Drachen, der auf entflohene Gefangene lauerte, war dort nichts zu finden. Wir kehrten zum Stützpunkt zurück und trainierten.

Sanktionen gegen Sanction

Die Solamischen Ritter hatten beschlossen, nach Sanction zu ziehen, um dort die Draconier und mit ihnen verbündeten Söldner zu schlagen. Wir sollten Sanction vorher erkunden. Sanction machte einen recht normalen Eindruck, waren doch die 'Hall of Training', die Herberge und sogar ein Magie-Laden (mit Arrows+1!) geöffnet. Auf der Straße versuchte doch ein Dieb, uns zu bestehlen - Derf erkannte seine Absicht, wir fragten ihn aus und

hörten von einer Gruppe von Feinden, irgendwo im Südosten von Sanction. Diese Gegner fanden wir - im nördlichen Zimmer der Herberge, ein Magier und eine Handvoll Kämpfer. Danach drangen wir in die Diebesgilde ein und fanden in der Schatzkammer reiche Beute. Auf einige kleinere Scharmützel mit Minotauern ließen wir uns ein, weil wir noch etwas Erfahrung für weiteres Training brauchten. (Mit 'Parlay', 'Nice' anreden kann man das vermeiden.) Dabei sahen wir, daß eine Frau von einer Gruppe solcher Monster gefangen wurde. Wir stürmten hinterher und konnten im hinteren Teil eines Lagerhauses die Frau befreien - die dann vor unseren Augen verschwand und uns unsichtbar anwies, sie auf dem südlichen Dock zu treffen! Dort gab sie sich als Kunschafterin von Laurana in Palathas zu erkennen und überreichte uns ein Amulett, mit dem wir den geheimen Eingang zum 'Tempel von Huerzyd' finden und Kontakt mit dem Schattenvolk aufnehmen konnten. Und richtig, in einem verlassenen Lagerhaus im Zentrum von Sanction tat sich ein geheimer Durchgang auf!

Das Schattenvolk

Im Tempel von Huerzyk konnten wir im Staub des Bodens frische Spuren von Draconiern sehen - immer wieder stießen wir auf Patrouillen, aber diese Monster waren hier auch noch nicht lange, so daß wir mehrere Schätze finden konnten. Dazu brauchten wir aber einige Anläufe, denn zwei Türen südlich des zentralen Tempelraums teleportierten zurück nach Sanction! Wir haben dort die Herberge, den Magie-Laden und die Trainingshalle besucht und den Tempel weiter erkundet. Im Nordwesten zeigten sich schließlich Schattenleute, nachdem wir einen Trupp Draconier besiegt hatten, und wiesen uns an, durch eine geheime Tür im Norden zur Versammlung ihres Volkes zu gehen. Dort wurde uns Hilfe zugesagt und der Weg durch Höhlen zu den 'Dungeons von Duerghast' gezeigt. Auf diesem Weg lag eine Seitenhöhle, die zum Ra-

sten sicher war. Bei einer Begegnung mit einer schattenhaften Präsenz - wohl einem Führer des Schattenvolkes - erhielten wir eine Karte über das Versteck der Drachenlanze und eine Warnung vor Sir Lebaum, dem 'Death Knight', dazu einige wertvolle Waffen. Die gelegentlichen Mobats in den Höhlen konnten uns nicht hindern, zu den 'Dungeons' vorzudringen.

Die Drachenlanze

Wir betraten dort ausgedehnte Verliese, in denen ein überlebender Gefangener, halb wahnsinnig vor Furcht, uns vor Sir Lebaum warnte. Südlich davon konnten wir das widerwärtige Werk von Folterern stoppen. Wir kämpften uns nach Süden durch, erkannten bald das Gebiet auf der Karte vom Versteck der Drachenlanze. Diese wunderbare Waffe wurde von einer Draconier-Truppe bewacht, die uns aber dank unserer guten Vorbereitung nicht gefährlich werden konnte. Die Schatzkammer war einfach gegen Angriffe zu halten, wir rasteten ausgiebig und untersuchten unsere weiteren Beutestücke - darunter waren ein hochgradig schützender Umhang und ein Schutzring für zwei Rüstungsklassen! Frisch gestärkt drangen wir tiefer in die Verliese ein, fanden im Südwesten einen magischen Durchgang zum Gelände im Nordwesten. Zwar wartete eine Abteilung von Draconiern schon auf uns, aber sie konnten uns nicht widerstehen. Kurz darauf hörten wir die schon aus Jelek wohlbekannte Stimme von Skyla! Wir bereiteten uns auf einen harten Kampf vor und konnten diesen Helfer Sir Lebaums, zusammen mit Magiern und Kriegern, schließlich überwinden. Nicht auszudenken, wenn die magischen Waffen im Raum hinter dieser Bande von den Feinden gegen uns eingesetzt worden wären! Kal schwang fortan ein 'Mace+2', Derf nahm das 'Long Sword+3' an sich. Der Raum mit den Waffen war ebenfalls sicher zum Rasten (was wir auch dringend brauchten!).

Gut ausgeruht erkundeten wir das Gebiet, konnten noch einmal eine

Gruppe von Kämpfern, Draconiern und bösen Priestern schlagen. Südlich der Arena bewachten zwei Blaue Drachen die Eier von Silberdrachen.

Sir Lebaum

Mit der Drachenlanze tötete Sir Strongsword eines der Ungeheuer, wir anderen kämpften das zweite nieder - so konnten wir verhindern, daß die Draconier neue Sivaks aus den Eiern zogen. Nach den Warnungen vor dem 'Death Knight' stärkten wir uns noch einmal, bevor wir auf die Suche nach diesem Monster gingen. Er verriet sich durch die magischen Blitze, die aus dem Obergeschoß der Arena kamen und die dort in Haufen herumliegenden Toten belebten, um eine untote Armee gegen das Heer der Ritter aufzubauen! Ein grauenvoller Anblick. Wir bereiteten uns auf einen bösen Kampf vor, stürmten die Treppen am Eingang der Arena hinauf und standen Sir Lebaum gegenüber! Welch ein Gegner, mit finsternen Zauberkräften, über 100 Hit-Punkten und gepanzert wie ein Ritter. Sir Strongsword und Tristan konnten ihn nur verwunden, da sprang Derf ihn von hinten an und erledigte ihn durch einen 'Backstab'-Angriff mit dem neuen Langschwert. Die untote Armee zerfiel zu Staub! Die Boten von Sir Lebaum an Myrtani flüchteten auf den Vorplatz - dort griffen uns Blaue Drachen an! Daher konnten die Boten auf Roten Drachen flüchten. Weitere Draconier versuchten, uns zurückzuhalten, und in der Luft begann eine Schlacht zwischen guten und bösen Drachen. Ein Goldener Drache nahm uns zur Verfolgung mit. Diese Gelegenheit nutzten wir zu einer Rast. Dabei trafen wir auf den Kenner Tasslehoff Burfoot, mit dem zusammen wir im Hof einer magisch fliegenden Burg der Feinde landeten.

Fliegende Burgen

Tasslehoff kannte Festungen dieser Art und riet uns, den Eingang zum Hauptgebäude im Nordosten zu su-

chen. Gelegentliche Trupps von Bozaks, Kapaks und Sivaks versuchten uns aufzuhalten - vergebens. Auch die Kämpfer und Magier, die uns im siebenten Stockwerk vor dem Steuer des 'Wind-Kapitäns' zurückzuhalten versuchten, besiegten wir rasch. Tas machte sich mit einem magischen Trank so groß, daß er die Steuerung bedienen konnte, und lenkte das wundersame Gefährt in die Richtung von Kernen, zum Hauptquartier von Myrtani. Jetzt nutzten wir die Chance für eine Rast - sollte es doch für lange Zeit die letzte Gelegenheit dazu sein! Geweckt wurden wir durch Draconier und Rote Drachen, die ebenfalls die Macht der Drachenlanze zu spüren bekamen. Bei diesem Gefecht stieß unsere fliegende Burg mit einer anderen zusammen, die Turmspitze brach und wir stürzten in den Hof der fremden Festung, leicht verletzt nur - da müssen die Götter ihre Hände über uns gehalten haben! Im Nordosten des Hofplatzes fanden wir hier den Eingang zu den unterirdischen Geschossen und konnten in den Katakomben sogar noch einen größeren Schatz finden. Eine Gruppe feindlicher Soldaten, die auf ihren Abtransport durch Drachen aus der ebenfalls abstürzenden Burg warteten, überwandten wir und nahmen ihnen die Uniformen ab. So konnten wir, auf dem Rücken von Roten Drachen, wohlbehalten in Kernen landen. Auf dem Landweg hatten wir schon einmal versucht, dorthin vorzudringen, aber in der Nähe von Kernen waren wir auf wahre Horden von Drachen und Draconiern gestoßen, so daß wir umkehrten. Jetzt aber standen wir direkt vor dem Hauptquartier von Myrtani!

Kernige Kämpfe in Kernen

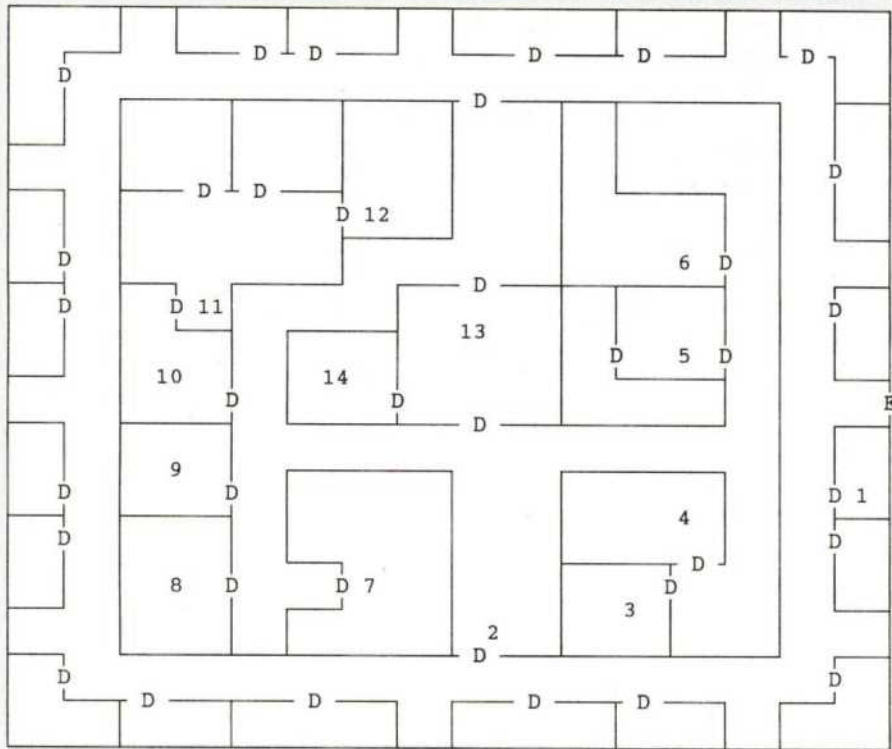
Sir Strongsword riet uns, nicht blindlings in die Festung dieses Monstrums hineinzustürmen, sondern erst Kernen zu erkunden, um eventuelle Schwächen des Gegners auszunutzen. Das war ein guter Plan, konnten wir so doch Abteilungen von Draconiern einzeln schlagen und durch einige kluge

Aktionen Zwietracht bei den Feinden säen. So trafen wir auf Gravnak und seine Oger, die einwilligten, mit uns gemeinsam Myrtani anzugreifen. Ein sehr alter Drache, der von seiner Jugend als Wächter der Kronjuwelen phantasierte, wurde von Derf klug für unsere Zwecke eingesetzt. Der Zwerg fand in einem verlassenen Bauwerk eine Krone aus Talmi-Juwelen, und als wir die zu dem Drachen brachten, ergriff er sie und stürmte auf die Torwachen los! Fast konnte uns das alte Monster leid tun. So war der Kampf beim Tor zu Myrtanis Burg sehr einfach. Vorher hatten wir noch bei einer Versammlung der Menschen, die Myrtani dienten, zur Rebellion gegen die Draconier geraten und in einer Trainingshalle unsere Fähigkeiten vervollkommen. Unsere Oger-Freunde hielten die Stellung am Tor, und wir konnten unsere Verletzungen aus mehreren Begegnungen mit Draconier-Wachen auskurieren. Gegen explodierende Auraks schützt nämlich keine Rüstung!

Showdown

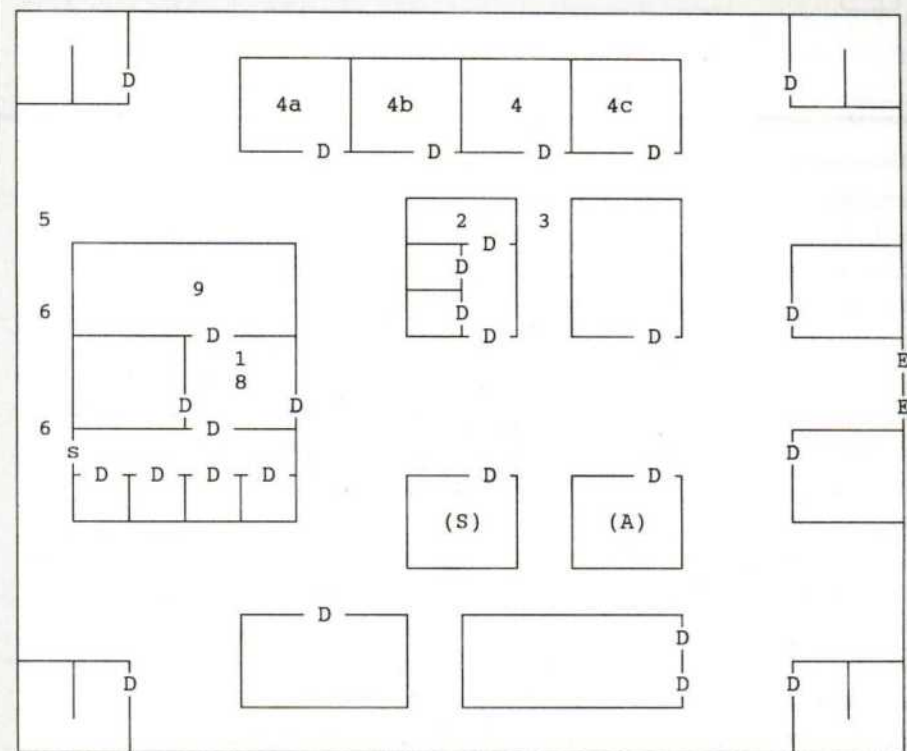
Zusammen mit Gravnaks Ogern drangen wir dann in die Burg ein, wobei wir immer wieder gegen Abteilungen der persönlichen Garde Myrtanis kämpfen mußten. Dabei entwickelten wir gegen die Auraks die Taktik, daß wir nach ihrer zweiten Transformation in eine Energiesäule von ihnen fort, am besten um eine Ecke, liefen und somit ohne schwere Verletzungen davonkamen. Vor den Räumen Myrtanis sicherte ein magischer Wächter den Durchgang - gegen dieses uralte Wesen gab es aber einen Schutz, über den wir uns in der Bücherei der Burg informierten und es im Labor daneben herstellten, immer wieder bedrängt von Myrtanis Leibgarde. Als wir an dem Wächter vorbei waren, hatte Myrtani seine Tür verbarrikadiert - wir suchten einen anderen Weg und trafen auf Myrtanis Drachenmeister und dessen 'Schüler', fünf Rote Drachen! Da wir uns ausgiebig auf den Kampf gegen Myrtani vorbereitet hatten, konnten wir jedoch auch hier gewinnen und im

7) Ogre-Basis (3 Einheiten E von Gargath)



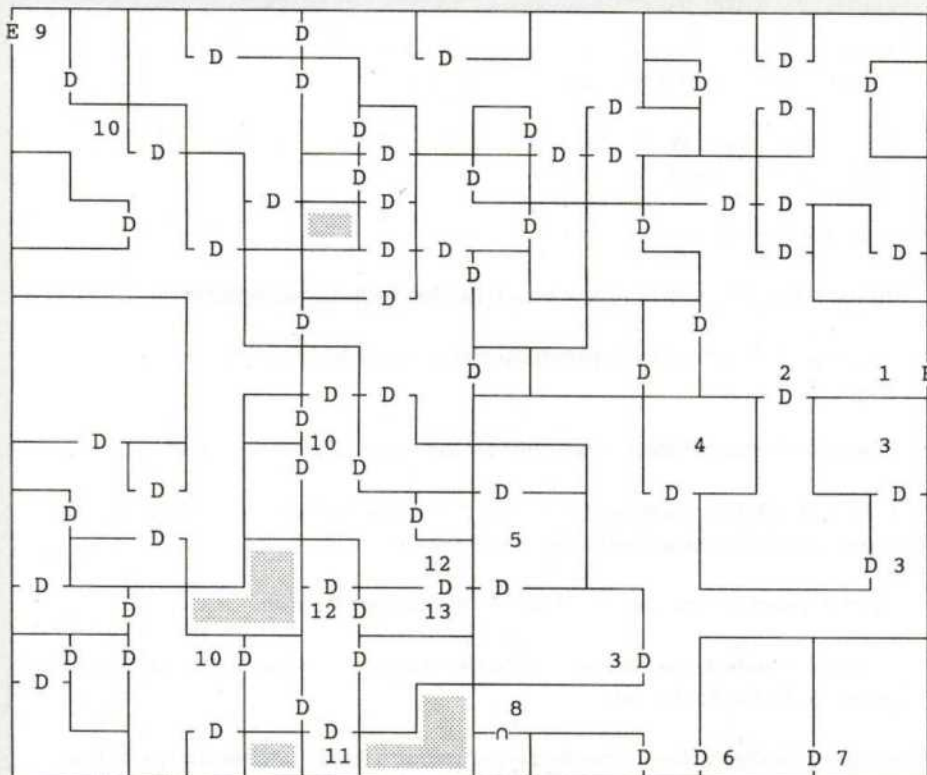
- 1 Einzelner Ogre, hat Vorschlag (annehmen!). Gibt Journal #24, über Mordplan, teilt Geheimzeichen der Meuchelmörder mit. Im Gebiet Ogres NICHT angreifen (Patroullien, Wachen), begrüßen!
- 2 Wachen (nach Gruß) 'Die anderen sind im Norden versammelt'.
- 3 Morog's Schlafzimmer. Unter dem Bett Münzen mit Abbild Myrtanis.
- 4 6 Ogres, Verschwörer. Kampf, Beweise werden gefunden.
- 5 Frauen, mit ihnen reden. Haben Angst, daß Mörder im Gebiet sind.
- 6 Sklaven, die reißaus nehmen.
- 7 Kaserne. Grüßen - der Sergeant flüstert von Verschwörung.
- 8 Einzelner Ogre, der die Assassinen weiter im Norden verrät...
- 9 Hier liegen ein dutzend tote Ogres, wohl Gravnaks Leibgarde.
- 10 Ogre-Verschwörer, angreifen
- 11 noch mehr Verschwörer.
- 12 Hier lauern Draconians! Ein Aurak, 5 Sivak, 6 Kapak, 2 Bozak, 6 Baaz. Mit 'Feuerball' etc. rangehen. Achtung auf Aurak und Sivak, die zaubern! Aurak, wenn getötet, wird zum Feuerball, der nicht verletzt werden kann. Weg davon! Explodiert schließlich. Nach Kampf hier 'Rest' ok. Wenn man die Burschen nicht vorher beseitigt, mischen sie nachher bei (13) mit!
- 13 Versammlung der Ogres. Gravnak begrüßen, ihm über Verschwörung berichten. Kampf, etwa 50% der Ogres auf eigener Seite. Kommt man von oben, sind die Gegner unten. Dann Gravnak begleiten.
- 14 Gravnak's Arbeitszimmer, Plan, gegen den gemeinsamen Feind Myrtani vorzugehen. Journal #32. Dann führt er die Gruppe aus Lager.

8) Südlicher 'Outpost'



- 1 Die Gruppe wird zum Kommandanten geführt, Journal #12. Als auf den vermeißten Kurier angesprochen wird, eigenartige Antwort...
- 2 Einer der echten Wachsoldaten gibt sich zu erkennen (Journal #87), Posten wurde von Draconiern überrannt! Gibt Karte (#13)
- 3 Isolierte Partoullie; Anführer ist ein Sivak!
- 4 als Geiseln bewachte Kinder der gefangenen Wachsoldaten, etwa 10 Draconier.
- 4a Offiziersquartier, 4b für Dracs, 4c für Soldaten
- 5 Wachen, Anführer ist ein Sivak, gibt Alarm
- 6 Noch mehr Wachen (haben 'Plate Mail')
- 7 Die echten Wachsoldaten werden befreit, und da die Kinder schon frei sind, räumen die mit dem Rest der falschen Wachen auf.
- 8 (Erst horchen! Gibt Erfahrungspunkte!) 'Kommandant' ist ein Sivak! Kämpfer, Magier, Kleriker. Einer rennt nach Norden, 'Jadefang' zu warnen...
- 9 'Jadefang' ist ein grüner Drache, Draconier und Kämpfer. Drache, erzählt Journal #22. Nach Kampf Stützpunkt befreit, Beute ein 'Mace of Disruption'. Echte Wachen kommen, Journal #4.

9) Neraka - oberirdischer Teil

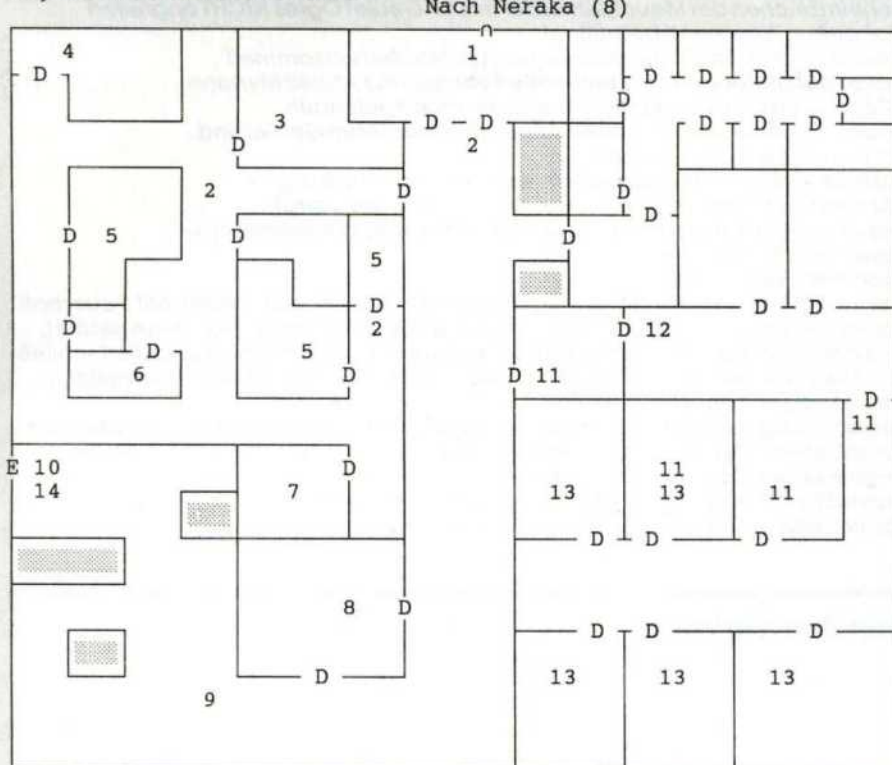


- 1 Hier kommt die Gruppe an, wenn sie Maya folgt.
- 2 Eingang zur geheimen Basis der Draconier. Kampf mit 4 Draconiern, Maya kämpft mit - in wahrer Gestalt als silberner Drache!
- 3 Draconier (meist Bozaks dabei, Zauberer!)
- 4 Großer Tisch, mit Papieren (Journal #77)
- 5 Anführer der Draconier und Draconier-Wachen
- 6 Mobats (Riesen-Fledermäuse)
- 7 Riesige Tausendfüßer
- 8 Sir Karl, tödlich verletzt, wankt aus dem Zugang zum Verlies! Er weist darauf hin, daß Sklaven befreit werden müssen (#49), und stirbt. Maya verläßt die Gruppe mit seiner Leiche. Jetzt erst im Verlies unten aufräumen!
- 9 Eingang nach Neraka von Land her. Zufällige Angriffe von Monstern und Draconier-Patroullien, stets mindestens zwei Bozaks dabei.
- 10 Draconier-Patroullien an diesen Orten, mehrfach
- 11 Mobats, Ratten und gelegentlich auch Tausendfüßer.
- 12 Schild 'Freiheit ist hinter dieser Tür'
- 13 Und da lauert ein grüner Drache!

Nächste Mission: Findet Sir Lebaum. Wir marschieren nach Sanction.



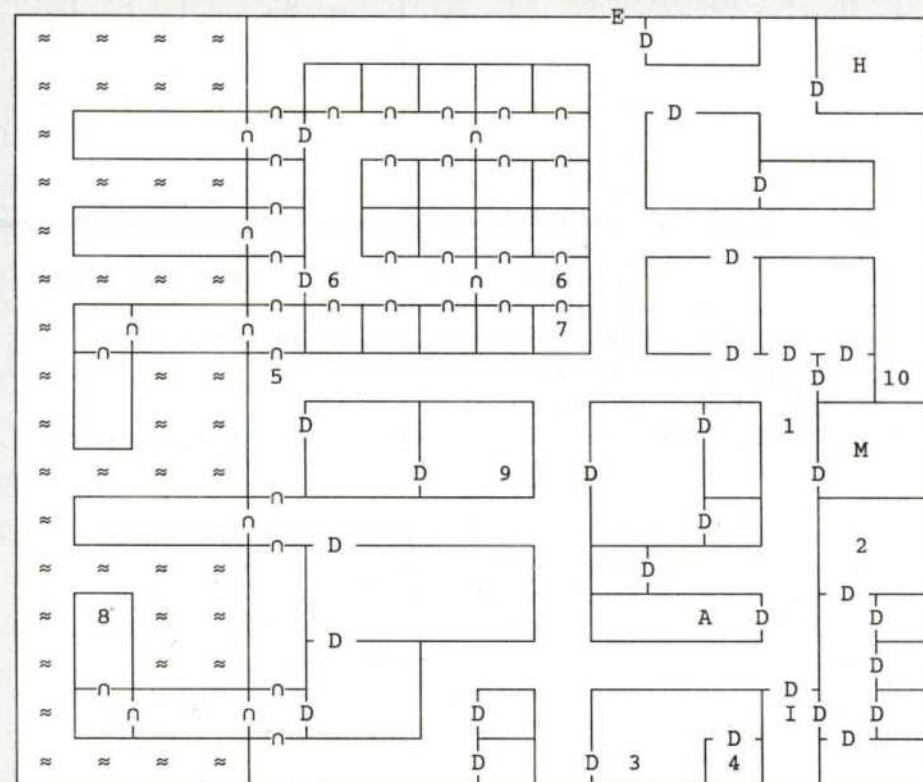
10) Verlies unter Neraka



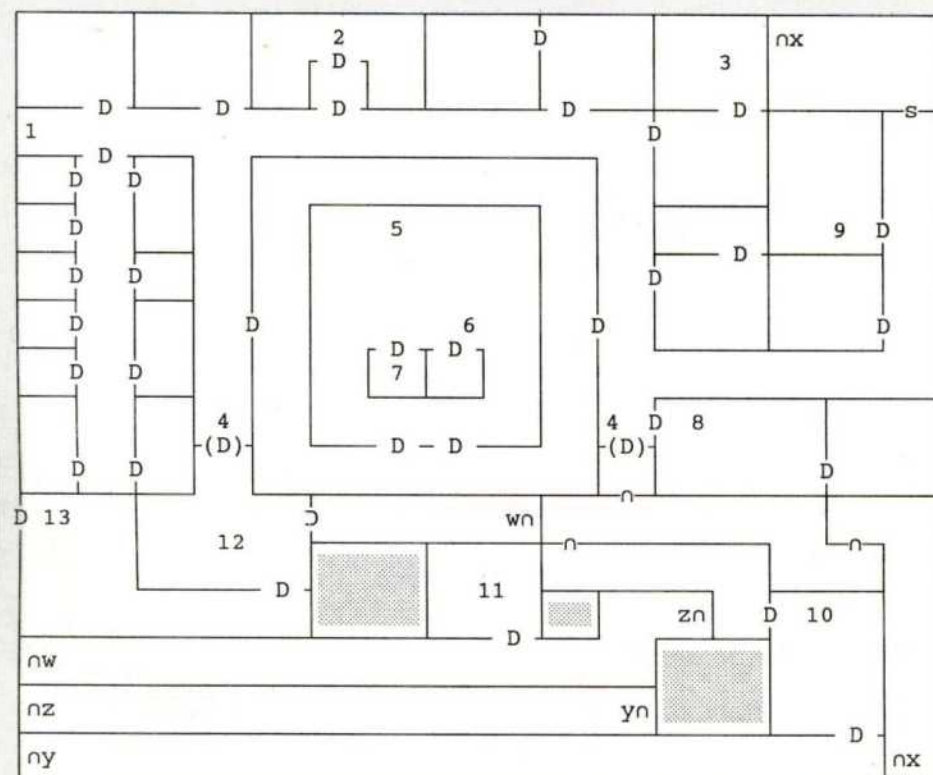
- 1 Dieb versucht, Gruppe zu bestehlen. Zur Rede gestellt, erzählt er von einem Hauptquartier der Bösen im Südosten.
- 2 In der Inn zunächst 'Ihr könnt überall rasten, nur nicht im Zimmer ganz im Norden'. Dort steckt ein Magier und einige Kämpfer. Später ganze Herberge ok.
- 3 Diebesgilde. Eventuell Kampf hier!
- 4 Schatz der Diebe: Bracers AC4, Necklace of Missiles. Im Gebiet Mercenaries (mit 'Back Off' kann man Kampf vermeiden), Minotaur-Patrouillen (Parlay, Nice), es sei denn, man braucht Erfahrungspunkte für die 'Hall of Training'.
- M Magie-Laden mit Arrows+1, Wands of Magic Missiles, Heiltränken.
- 5 Eine Frau wird von Minotauern ins Gebäude gezogen
- 6 Minotaur-Haufen
- 7 Frau wird befreit, macht sich mit einem Ring unsichtbar und trägt der Gruppe auf, sie am südlichen Dock zu treffen.
- 8 Frau ist von Laurana gesandt, um Sanction zu erkunden. Journal #88 und #19, gibt Gruppe Amulett, um durch geheimen Eingang zum Tempel von Huerzyd zu finden und mit dem Schattenvolk Kontakt aufzunehmen.
- 9 Geheimer Eingang zum Tempel (Amulett von (8) notwendig).
- 10 Ankunftszeit vom Teleporter (4) im Tempel von Huerzyd

- 1 Hier liegen Wächter, von Sir Karl besiegt
- 2 Myrtanis Krieger greifen an (zufällig im Gebiet), mit Bozaks
- 3 Gefangener mit Mobats, Wachen (angreifen, Gefangenen befreien!)
- 4 Gefangener mit Tausendfüßern, Wachen (angreifen!)
- 5 Mobats, gelegentlich Ratten und Tausendfüßler
- 6 Gefangener, Ratten, Wachen (angreifen!)
- 7 Juwelen liegen herum. Aber Decke stürzt ein! Tausendfüßer kommen.
- 8 Der 'Chef' des Gefängnisses, zwei Magier und acht Krieger. Beute: Long Sword+1, Shield+2, Ring of Protection+1, Magie-Rolle. Brief mit Journal #60.
- 9 Hier lauern zwei grüne Drachen!
- 10 Ausgang, aber erst nehmen, wenn Gefangene befreit (11-13)
- 11 Draconier-Wachen
- 12 Caramon befreit Gefangene, Journal #74, trägt der Gruppe auf, die weiteren Gefangenen im Süden zu befreien, dann den Ausgang bei (10) zu nehmen.
- 13 Gefangene, die befreit werden müssen.
- 14 Wenn alle befreit und Gruppe hier rausgeht, Erfahrungs-Bonus.

11) Sanction, oberirdischer Teil

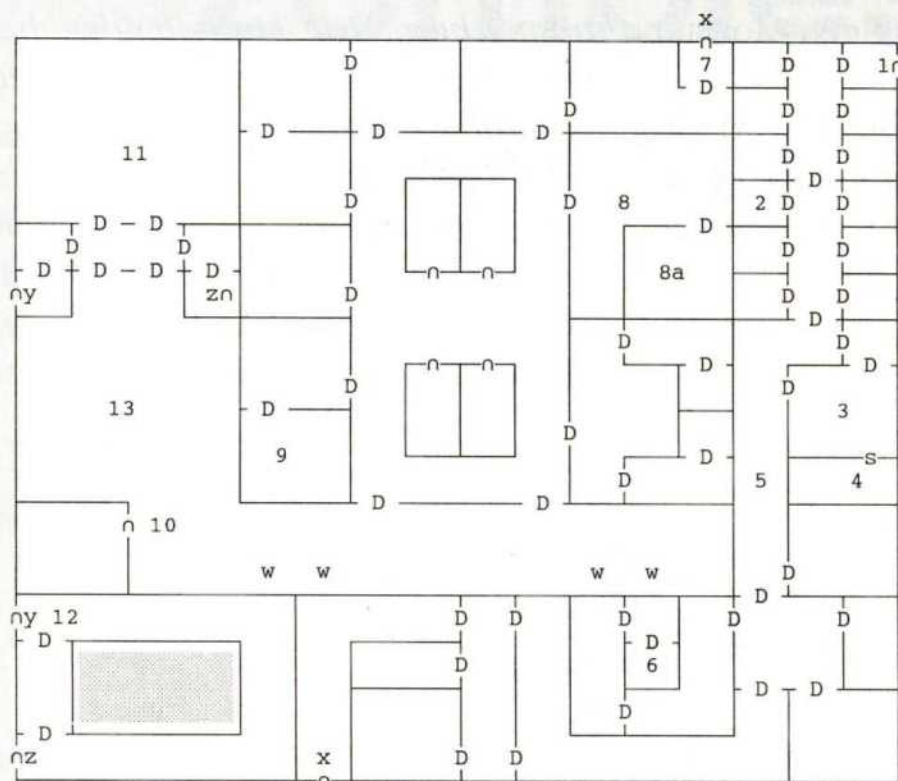


12) Tempel von Huerzyd und Höhlen der Schattenleute



- w, x, y, z sind teleportierende Torbögen, jeweils w nach w natürlich.
- 1 Eingang zum Tempel von Sanction her (in Lagerhalle)
- 2 Bei 'Suche' Schatz: Weiße und Rote Magie-Schriftrolle. Zufällige Angriffe von Draconier-Patrouillen im Gebiet!
- 3 Draconier, die eine Falle bauen
- 4 'Türen' teleportieren nach Sanction, (10). Von Süden geschlossen.
- 5 Bei der Statue von Paladine bringt 'Suche' einen Schatz! Long Sword+1, Rote Magie-Schriftrolle.
- 6 Eine schattenhafte Präsenz versucht, Gruppe nach Osten zu weisen
- 7 Schatz, durch Falle gesichert. Wenn nicht zu entschärfen, ruhig zuschnappen lassen! Recht harmlos. Zwei Rote Magie-Rollen.
- 8 'Suche' liefert Schatz, 'Banded Mail+1', Weiße Magie-Rolle.
- 9 Draconier, hinterlassen Brief #37. Schattenleute erscheinen, weisen Gruppe auf geheime Tür im Norden hin.
- 10 Rat des Schattenvolkes, Abenteurer sollen nach Süden und Westen gehen, auf Mobats (zufällig!) in den Höhlen achten.
- 11 Hier kann man sicher ausruhen.
- 12 Eine Präsenz gibt der Gruppe Information über den Ort der Drachenlanze (#63), warnt vor dem 'Death Knight'. Schatz! Short Bow+1 (wahrscheinlich zufällig), zwei Weiße Magie-Rollen.
- 13 Zu den Dungeons von Duerghast.

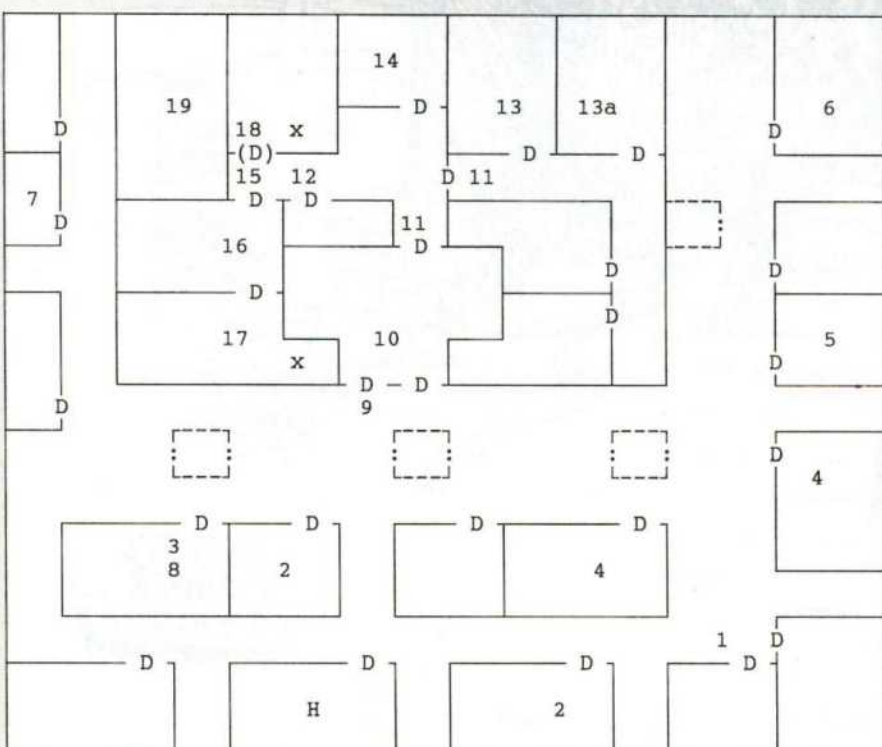
13) Die Verliese von Duerghast



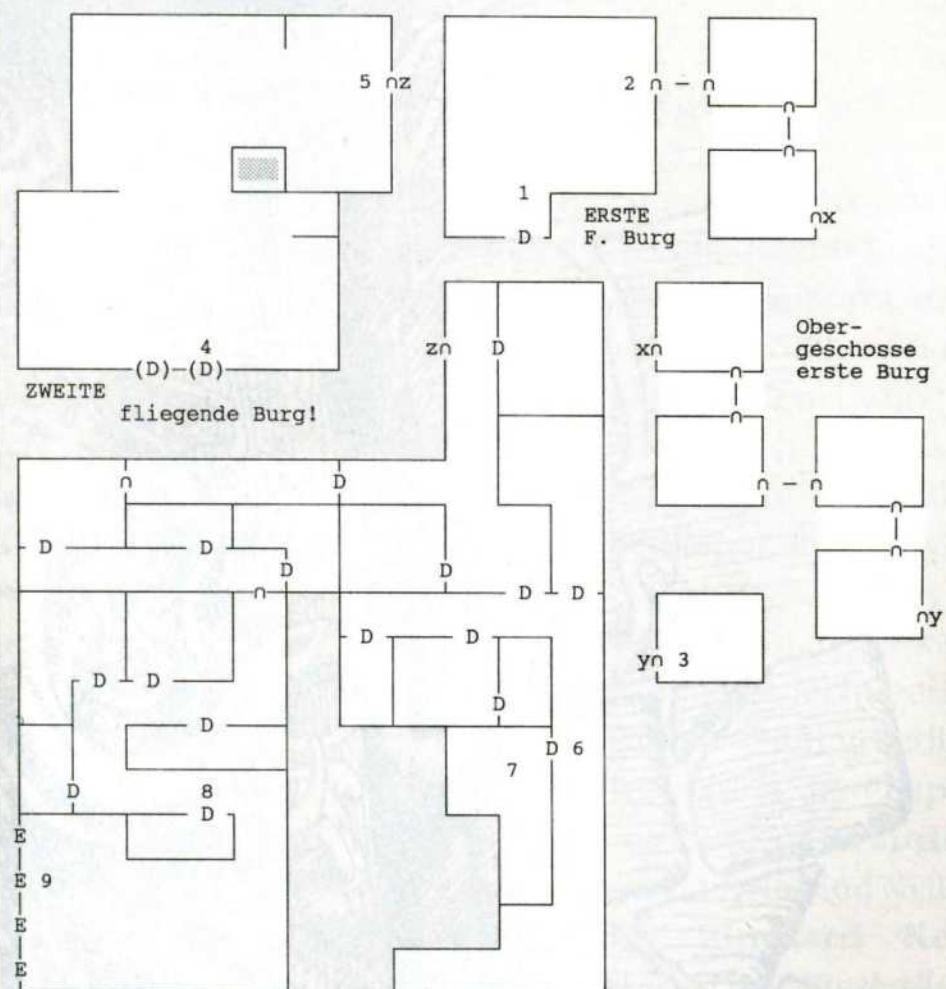
- w magische Türen an Südwand zurück zu den Docks von Sanction
- 1 Durchgang von/zu den Höhlen von Huerzyd
- 2 Schmutziger Gefangener, stammelt etwas von 'Sir Lebaum'
- 3 Draconier und Menschen foltern einen Gefangenen ('Retten'!)
- 4 In geheimem Raum warnt Schatten: Skyla bereitet sich zum Kampf!
- 5 Kämpfer auf dem Weg nach Norden
- 6 Draconier bewachen die Drachenlanze! Zusätzlich: Cloak of Protection+2, Ring of Protection+2. Sicher zum Rasten.
- 7 Draconier bewachen den Durchgang
- 8 Kampf mit Skyla und Krieger, Magiern. Seine Order: Journal #61
- 8a Magische Gegenstände: Plate Mail+1, Shield+2, Long Sword+3, Mace+2. Sicher zum Rasten.
- 9 Kämpfer, Draconier und Priester; Manuskript, Journal #29
- 10 Einer von Silberdrachen. Zwei blaue Drachen greifen an.
- 11 Untote in Arena, werden durch Blitze von oben belebt
- 12 Sir Lebaum, 'Death Knight', über 100 HP, zaubert, schlägt mit Zweihandschwert+2 um sich. Am besten vom Dieb per 'Backstab' erledigen! 'Enlarge'/'Bless'/'Prayer', evtl. 'Haste' vorbereiten.
- 13 Die Boten von Sir Lebaum flüchten hierher. Blauer Drache greift an, Boten steigen auf rote Drachen. Draconier greifen an, Luftschlacht zwischen guten und bösen Drachen. Goldener Drache nimmt Gruppe zur Verfolgung mit. Sollte das zur 'Rast' nutzen. In Luft schließt sich Tasslehoff Burfoot an, Gruppe landet in magisch fliegender Burg, im Hof.

- 1 Hier landet der Drache mit der Gruppe. Erst alles erkunden! Zufällige Angriffe von Draconier-Partoullien. Achtung, Auraks!
- 2 Kaserne mit Draconiern. Angreifen!
- 3 Alter Drache, fantasiert von 'Kronjuwelen'.
- 4 Ogres, willigen ein, gemeinsam Myrtani anzugreifen.
- 5 Krone aus nachgemachten Juwelen. Mitnehmen für (8)!
- 6 Menschen beraten, gegen Myrtani zu rebellieren. Dazu raten!
- 7 Gravnak, verspricht Hilfe.
- 8 Dem Drachen die Krone geben! Der legt sich mit den Wachen (9) an!
- 9 Torwachen. Nur noch 2 Bozak, ein Sivak, ein roter Drache. Ogress sichern die Position, 'Rest' möglich.
- 10 Myrtanis persönliche Garde greift an, ein Aurak dabei. Erledigen, alle um nächste Ecke laufen. Aurak explodiert zwischen den Ogres. Auch hier halten die Ogres die Stellung!
- 11 Weitere Kontingente von Myrtanis Leibwache
- 12 Gravnak kommt nicht weiter, Journal #79, Magischer Wächter. Mittel gegen ihn muß man in Bibliothek (13) finden und in 13a zubereiten.
- 13 Dieb muß Schloß eines alten Buches öffnen, 13a Labor.
- 14 Schatz Myrtanis. Die Ogres kämpfen darüber, helfen nicht weiter.
- 15 Tür nach Norden ist blockiert, anderen Weg zu Myrtani suchen.
- 16 Menschen als Leibwächter
- 17 Myrtanis Drachenmeister und 'Schüler': 5 rote Drachen. Mit 'Haste' und Dragon-lance/Long Sword+4 gegen Reptilien zu schaffen. Gut vorbereiten! Tas weist Passage nach (18)
- 18 Myrtani, ein Aurak, und 4 Bozaks und reichlich Sivaks. Beute ein 'Ring of Protection+3'. Tasslehoff heilt Gruppe mit Potions, dann weiter auf Dach (19), Tas weiß schon wie.
- 19 Endkampf gegen drei RIESIGE rote Drachen, mit denen die Boten Myrtanis zu fliehen versuchen. Dann großes 'Finale'.

15) Kernen, Endkampf gegen Myrtani



14) Fliegende Burg, zwischen Sanction und Kernen



- 1 Folgt man Tas nach Norden, kommt man hier im Burghof an und muß sich mit Dracs herumschlagen.
- 2 Aufgang zum Hauptturm (7 Stockwerke)
- 3 Kämpfer und Magier greifen an. Tas kann 'Windcaptains Chamber' bedienen. Letzte Chance zur Rast vor Kernen!!! Zwei Rote Drachen und Draconier greifen nach der Rast an, die fliegende Burg kollidiert mit einer anderen, und das Obergeschoß des Turms landet (unsanft) bei (4) im Hof der anderen Burg. Zufällige Angriffe von Draconiern UND DRACHEN. Bei (5) in den Keller gehen!
- 6 Draconier-Wachen, können überrascht werden.
- 7 Schatzraum der Burg, Schätze zufällig.
- 8 Krieger in Uniform warten darauf, ausgeflogen zu werden. Angreifen und Uniformen nehmen! Kender und Zwerge (wenn dabei) werden als Gefangene ausgegeben.
- 9 Gruppe wird von roten Drachen ins Zentrum von Kernen geflogen. Kernen ist NICHT auf dem Landweg zu erreichen, beliebig viele Kämpfe mit bis zu 10 Drachen und Horden von Draconiern davor!

Süden eine Passage zu den Gemächern Myrtanis finden. In einem schweren Kampf überwand wir schließlich diesen Aurak, den auch der Rest seiner Leibgarde nicht mehr schützen konnte, und erbeuteten einen 'Ring of Protection+3'. Tasslehoff stärkte uns mit einigen Heiltränken, die er im Labor 'gefunden' hatte, und wir verfolgten Myrtanis Boten an die Armee der Draconier. Die durften nicht entkommen, um die Ritter bei Sanction nicht in eine Falle laufen zu lassen! Tasslehoff führte uns aufs Dach des Palastes, und wir erschlugen in einem schweren Kampf drei große Rote Drachen, mit denen die Boten zu fliehen versuchten. Damit war

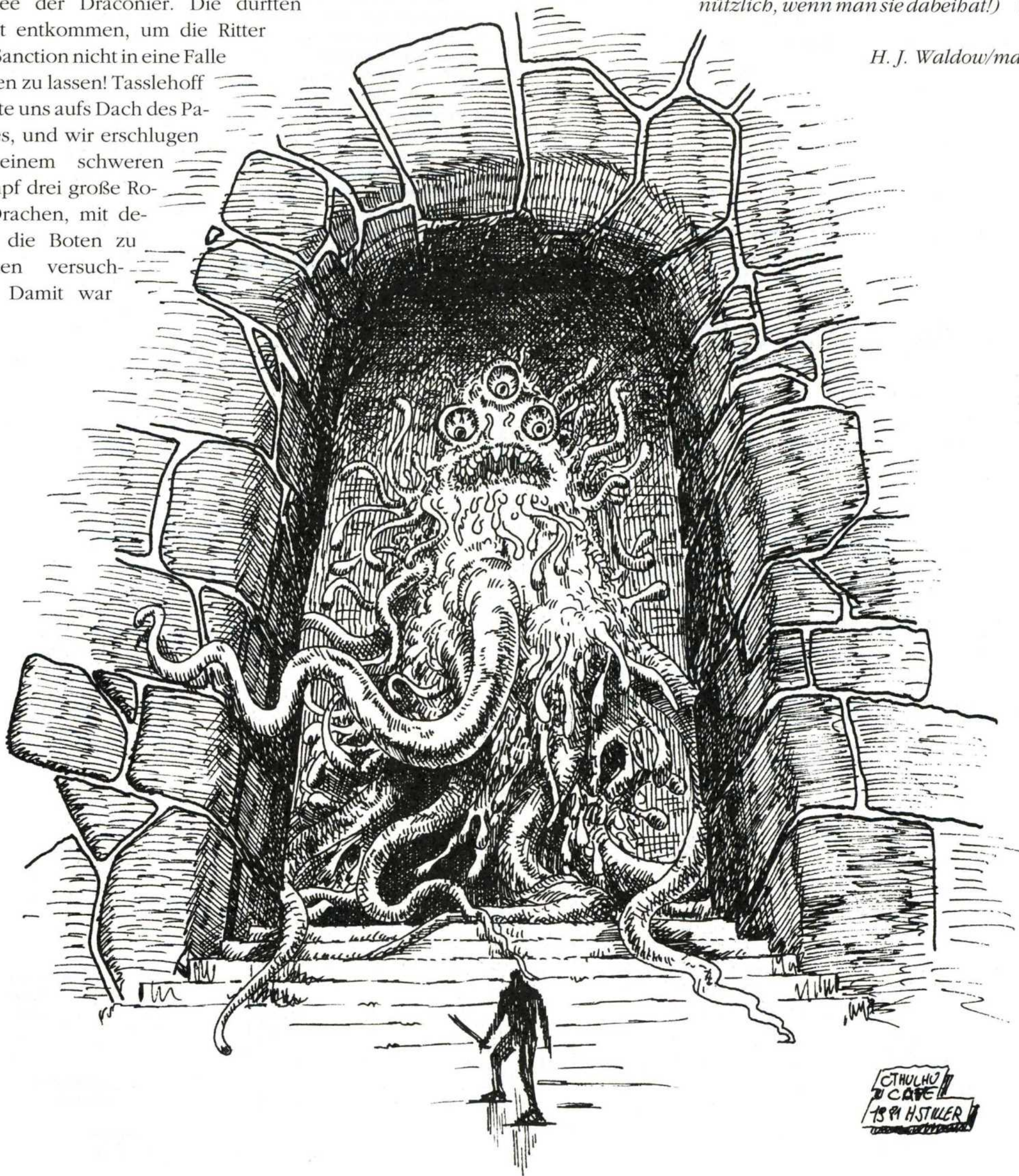
die Gefahr durch die Draconier wieder für einige Zeit abgewendet. Doch wer weiß, was diese kaltäugigen Monster wieder aushecken!

Unsere Gruppe jedenfalls wird zusammenbleiben und General Laurantalasa weiter zum Kampf gegen das Böse zur Verfügung stehen.

In Verehrung, Garin.

(Anmerkung: Das Spiel UNBEDINGT vor dem Kampf auf dem Dach abspeichern! Die eintreffenden beherrschten Ritter Solamias nehmen der Gruppe nämlich einige der besten magischen Objekte ab (Drachenlanze, Ring of Protection+3, Cloak of Protection+2). Und diese Dinge sind bei der Fortsetzung des 'Role Playing Epic', bei den 'Death Knights of Krynn', sehr nützlich, wenn man sie dabeihat!) □

H. J. Waldow/man



CTHULHU
CAVE
13th HSTILLER

Zombies, Priester, harte Kämpfe

In Krynn ist mal wieder der Teufel los. Ganze Horden von Untoten machen die Gefilde unsicher und warten darauf, von einer schlagkräftigen Truppe in ihre Schranken gewiesen zu werden ...

Generelle Hinweise zum Spiel

Dies ist der zweite Teil des **Krynn/Dragonlance**-Zyklus von **SSI**, der sich in zwei wesentlichen Punkten vom Rest der AD&D-Spiele unterscheidet. Hier werden die Magier in weiße und rote Roben getrennt, und während viele Zaubersprüche von beiden Gruppen gelernt werden können, sind einige nur den roten, andere nur den weißen Roben bekannt. Weiterhin ist die Dual-Class Option für Menschen NICHT vorhanden, man kann also keinen Ranger zum Magier umlernen lassen. In *Pools of Darkness* sind solche Charaktere die meiner Meinung nach Stärksten. Es dürfen auch hier nur drei Ranger in einer Gruppe sein!

In **DKK** sind maximale Character-Levels von 14 (*Dieb: 18*) möglich. Daher sollte man jetzt auf Halb-Elfen verzichten, da die außer beim Dieb und Kleriker sehr begrenzte Höchstlevels haben. Qualinesti-Elves haben keine Einschränkungen bis auf die Tatsache, daß sie keine Ritter oder Paladine sein können. Daher sieht eine recht schlagkräftige und sich in den Fähigkeiten gut ergänzende Truppe so aus, daß man einen Menschen-Ritter (*später zu 'Knight of the Sword' aufrücken lassen*) und fünf Qualinesti-Elfen aufstellt.

Ein Dieb muß mit

Bei den Elfen einen Kleriker (*Mishakal*) und weißen Magier, einen Majere

Kleriker/Ranger, einen Kleriker/Kämpfer/Weißen Magier und zwei Kämpfer/Rote Magier, von denen einer auch noch Dieb ist, aufstellen. Diese Gruppe hat hohe Kleriker-Kräfte, besonders durch die starke Wirkung vom *Turn-Zauber* Majeres gegen Untote, die es hier reichlich gibt. Kämpfen kann sie auch erstklassig, und ein Dieb ist dabei zum Knacken von Schlössern, Entschärfen von Fallen und zum gelegentlichen *Backstab*-Angriff.

Weißer und Roter Magier sind wohlvertreten, ohne die Schwachstelle der Nur-Magier bezüglich Hit-Points, Rüstung und Benutzung nichtmagischer Waffen. Zwar geht für die Elfen *Raise Dead* nicht, aber in solchen Fällen sollte man auf sein letztes gespeichertes Spiel zurückgreifen und besser vorbereitet oder mit anderer Taktik vorgehen.

Wenn man will, kann man Characters oder eine gesamte Gruppe vom Spiel *Champions of Krynn* hier an den Anfang übertragen. Einige Objekte werden dabei aber nicht übernommen, z.B. Dragonlances, hochwertige Schutzhänge und Schutzringe. Trotzdem zu empfehlen, da die normale Ausrüstung neuer Characters wesentlich schlechter ist.

1) Spielanfang bei Gargath

Bei Spielanfang (*außerhalb Gargath*) sollte man sich mit *Rest* auf einen Kampf vorbereiten, Magie lernen! *Bless* etc. anwenden. Während der Fei-

er zum Sieg über Myrtani, ein Jahr zurück, greift Sir Karl als Untoter an! Mit ihm kommen Skeleton Warriors (*SKW*), die gegen Magie recht immun sind, und Nightmares.

Abgeguckt

Die Idee der Nightmares als eine Art Geisterpferd ist vom *Xanth*-Buchzyklus von *Piers Anthony* gemopst, denn "mare" heißt soviel wie "Stute". *Backstab* gegen die *SKW* nutzen! Dann helfen, die Verwundeten zu heilen. Damit beginnt die Gruppe ihre "Laufbahn" im Tempel des Stützpunktes bei Gargath.

Wegen belagernder Angreifer kann der Stützpunkt zunächst nicht verlassen werden, man sollte ihn gründlich erkunden. Leider verfügt der Outpost NICHT über eine **Hall of Training**. Level-Erhöhungen in **DKK** sind NUR in **Kalaman** oder **Vingaard Keep** (*dafür sind dort vier Trainingshallen!*) möglich. Klettert man bei (5) die Treppe rauf, kann man sich bei (6) vom Kommandanten Sir Bertil Aufträge holen, Wachdienst, Patrouille oder Wache am Friedhof. Hier werden auch die Informationen gegeben, welche Aufgaben die Gruppe in Spiel zu erfüllen hat (*Geschichte von Sir Thom, Journal #8, die auf den Traumbändler aus Vingaard weist, der zu dieser Zeit auf dem Markt von Kalaman ist*).

Läßt man sich zum Wachdienst einteilen, muß man auf dem Wehrgang

die Stellvertreterin Sir Bertils, des Kommandanten, suchen. Sie steckt über dem Tor bei (2) und teilt die Gruppe zur Wache am Brunnen ein. Dort bei (7) erfolgt nach kurzer Rast ein Angriff von drei Schwarzen Magiern, einem Kleriker und zwei bösen Kriegeren, danach die Ablösung.

Ist die Gruppe schon am Friedhof gewesen (Verletzung durch Schlangen, aber keine große Gefahr), wird keine weitere Aufgabe gestellt, die Belagerung ist zu Ende, Gargath kann verlassen werden.

2) Kleine Schauplätze, erster Teil

Wenn noch keine Level-Erhöhung eines der Characters ansteht, sollte man auf dem Weg nach Kalaman zwei "kleine" Orte besuchen, die viel Erfahrung und wertvolle Gegenstände bringen. Nicht auf der Karte sichtbar ist z.B. ein eigenartiges Haus auf der anderen Seite der Bergkette im Nordwesten von Gargath.

Geht man hinein, empfängt ein Zwerg die Gruppe im Stile eines Showmasters und kündigt Rätsel und mögliche reichliche Belohnung an. In den Karten wurden, als Gelegenheit zum Knobeln, die Lösungen der Rätsel RÜCKWÄRTS gedruckt.

Kampf den Untoten

Egal, ob man alles löst oder nicht, man kommt bei (4) an und muß sich nach "Ok, findet den Weg nach draußen" mit Untoten herumschlagen. Vorher SPEICHERN, denn die Burschen ziehen bei Treffern reichlich Erfahrung und Levels ab! Kommt man bei (5) rein, souffliert der Zwerg: "Ihr habt den Haupt-Schurken gefunden!"

Der Kampf gegen einen Lich und zwei Spectres bringt ein *Mace*+4(!) als Beute. Die Ecke (6) teleportiert nach (1), und die Gruppe erhält einen Gürtel für Riesenkräfte (23!) und eine Magie-Schriftrolle.

Braucht man jetzt noch etwas Erfahrung, speichern und den großen einzelnen Baum ganz an südlichem Kartenrand, Mitte, besuchen. Links von

der 'Baum-Spitze' bitten Fairies um Hilfe, denn "Etwas bringt den Vater der Bäume um". Wenn man den Monstern von (8) bis (12) einigermaßen vorbereitet ans Fell geht (*Achtung, Untote!*), ist die Aufgabe nicht zu schwierig, keine Magie an die Wyndlasses bei (10) verschwenden! Die Beute bei (11) kann sich sehen lassen: Boots of Speed (*AC*-2, *Bewegung* x2, *ideal für den Dieb*), *Bracers AC*6, ein *Quarter Staff*+3, 4 *Darts*+3 und ein *Petriapt* gegen Gift. Hat man bei (12) den Spinnen auf die Mandibeln geklopft, danken die Fairies der Gruppe am Ausgang - Teilaufgabe gelöst.

3) Die Stadt Kalaman, im Norden an der See

Kalaman muß man mehrfach besuchen, die Episoden ab (7) spielen sich erst nach dem Verschwinden des Priesters Sebas Astmoor (der sich von Lord Soth abgewendet hat) in **Vingaard** ab. Die **Inn** ist sicher, die Trainingshalle allerdings nur tagsüber (00:00 bis 14:00) geöffnet, ebenso wie die großen Tore zum Bazar - die kleine Tür in der Herberge ist immer offen.

Geht man zum Kommandanten Daine, erzählt der Journal #10, seine Gefährtin Ariela warnt vor Sebas Astmoor. Die Straßenbande bei (3) kann auch eher unter Opfer, keine Gegner geführt werden, wenn die Gruppe hier nicht gerade am Ende aller Kräfte vorbeikommt. Hat man keine Charaktere aus den Champions of Krynn übernommen (folglich auch NICHT deren gute Rüstungen etc.), kann man hier wenigstens *Plate Mail* auf dem Markt einkaufen. Bei (4) findet man den Pavillon des Traum-Händlers.

Drei gegen einen

Sieben Sivaks greifen an, der Dream Merchant ist entführt, das Zelt bei (a) zerschnitten. Die Entführer entkommen. In der Herberge erhält die Gruppe die Nachricht, wegen des Entführten um 16:00 im Zentrum des Marktes zu sein.

Dort trifft man dann, hoffentlich gut

vorbereitet, auf drei Drachen, die einen Mann bewachen. Bietet man an, den Traum-Stein auszuhändigen, kommt es zu Streit bei den Entführern, Kampf gegen Drachen! Der Traum-Händler entkommt und ist danach in **Vingaard** zu finden. Wenn man NACH der Episode bei der Drachenhöhle und dem Verschwinden von Sebas wieder hierherkommt, hat man aus Vingaard als Indiz für ihre Mittäterschaft einen ihrer Ohrringe mitgebracht.

Zeigt man den bei (2) Daine, geht der nach Norden, man sollte auf einen Kampf gefaßt sein! Bei (7) kann man Ariela stellen, die den Kommandanten getötet hat, Journal #25, Kampf gegen Sivaks, Magier, Krieger. Ariela zeigt sich danach als wahrer Drache, als Beute erringt man ein *Elixir of Youth* und einen Schlüssel mit Aufschrift *Denissa*.

Wenn man die Sivaks bei (8) beseitigt hat, die Draconier-Gruppe durch die bei (x) zerschnittenen Zeltwände verfolgen! Man trifft auf den Rest von Arielas Truppe, die halten einen Mann gefangen. Bei der Beute ist, falls das nicht zufällig bestimmt wird, eine *Banded Mail*+2. Der Gefangene hat eine Nachricht von Sebas für die Gruppe, daß die *Rod of Omniscience* in **Voice Wood** ist.

4) Die Stadt Cekos

Auf dem Weg nach Vingaard sollte man in **Cekos** aufräumen. Gleich beim Eingang mit der Alten sprechen! Sie sucht ihre Tochter. Helfen! Belohnung ein Amulett und ein *Staff*+2. Danach Cekos absuchen. In der *Armory* werden später magische *Arrows*+2 angeboten, aber die sind viel zu teuer.

Im Dutzend stärker

In der **Herberge** gut vorbereitet bleiben. Vierzehn Sivaks greifen an. Der Mann bei (3) versucht, für etwas Geld etwas zu erzählen, aber Sivaks kommen dazwischen. Ebenso entpuppt sich die Menschenmenge bei (4) als ein Dutzend Sivaks. Im Raum

dahinter muß man von einer weiteren Sivak-Truppe einen silbernen Schlüssel erbeuten, nur der öffnet die geheime Tür bei (2). Bei (6) grüßt ein Mann in kupferfarbener Robe, *Parlay* nutzen.

Er erzählt von einem Schatz, man sollte ihn sich anschließen lassen.

Igorf erscheint aber nicht in der Gruppen-Aufstellung. Bei (7) warnt er vor einer Falle, kämpft dann in seiner wahren Gestalt als Kupfer-Drache sehr ordentlich mit gegen Sivaks und einen Schwarzen Magier. In der Kammer des Priesters bei (8) kann man sicher Rasten und Wunden heilen lassen. Hat man den Schlüssel von (5), zeigt sich bei (11) der Bürgermeister. Spricht man länger mit ihm, entpuppt auch er sich als Sivak!

Der Durchgang bei (12) führt in die Nordostecke, und wenn man die Sivaks bei (13) geschlagen hat, muß man "nur" noch vier Blaue Drachen bei (14) besiegen - den fünften knöpft sich Igorf erfolgreich vor. Das entführte Mädchen wird befreit, die Beute ist riesig (nicht zuviel schleppen!). Bei der Mutter erhält man bei (1) noch eine Belohnung.

5) Kleine Abenteuer-Schauplätze, zweiter Teil

Falls jetzt die Erfahrung noch nicht für eine weitere Trainingsrunde genügt, bietet sich ein **Bauerndorf** im Nordwesten von Vingaard an, zwei Felder westlich des Zusammentreffens zweier Flüsse. Vom Eingang führt ein Junge die Gruppe zum Dorfzauberer bei (1a), der betont aber: "*Geht nichts auf das Gerede über den Meteoriten, sucht das Böse woanders*".

Betrüger!

Die Dorfbewohner bei (2) und (3) sind anderer Meinung, und bei (4) kann man den echten Dorf-Zauberer, von Schwarzroben-Magiern gefangen, befreien. Die Untoten, die bei (5) den bösen Meteoriten bewachen, sind nicht von Pappe, je drei *Wraiths*, *Wights* und *Spectral Minions*. Vorher

abspeichern! Der *Ring of Protection*+2 und der *Quarterstaff Olins* (+3) sind nicht zu verachten. Danach dem Betrüger bei (1a) an die Magier-Robe gehen. Ihm stehen fünf *Fire Minions* zur Seite.

Gleich im Nordosten des Dorfes liegt **Ort** (10), ein Sklavenschiff der Kuo-Tua. Die Zwischen-Episoden sind zur Gesamtlösung NICHT notwendig! Eine weiteres Schiff als "Zwischenspiel" findet sich am Ufer des Meeres, etwa 5 Züge östlich von **Kalaman**. Ins Wrack reinklettern sollte man am besten über das Seil, so kommt man bei (6) auch wieder raus.

Die Riesen-Zombies bei (7) reagieren nicht auf *Turn*, sind aber langsam und relativ ungefährlich. Beim *Spectre* des Piraten-Kapitäns (8) ist ein *Mace*+4 zu erbeuten, bei den *Wraiths* bei (9) kann man mit *Turn* Erfolg haben. Im Laderaum treiben sich untote Ratten herum, mehr ein Aha-Effekt als echte Gegner. Die Falle bei (13) ist schwer zu umgehen, aber auch wenn sie zuschlägt, nicht hochgefährlich. Beim Schatz der Piraten erfreuen ein *Banded Mail*+3 und ein *Long Sword*+3.

6) Vingaard Keep

Hier funktioniert die *Area*-Option nicht - aus gutem Grund, denn in diesem Ort kommt man im Osten wieder rein, wenn man im Westen rausgeht, entsprechendes gilt für Norden und Süden. Die **Herberge** im (relativen) Norden ist sicher, Trainings-Hallen gibt es genug. Der Dread Wolf, der bei (1) erscheint, ist erst in der Höhle der Drachen zu erlegen. Bis dahin steuert er Angriffe von Magiern, Kämpfern und Hellhounds gegen die Gruppe.

Alptraum-Laden

Wenn man im **Laden des Dream Merchant** rastet, erlebt man Sir Thoms Alptraum, der so gedeutet wird: "*Gruppe soll mit Kerze durch rote Türen gehen*". Nach dieser Episode ist *Rest* zunächst nicht mehr möglich! Also zu dem Traum-Mann zurück und ihn

über **Sleep** fragen. Er bietet ein Elixier gegen die Alpträume an, wenn man ihm im Traum beisteht. Das sind drei Kämpfe hintereinander, erst gegen einen Magier und 16 Hellhounds, von allen Seiten, dann vier Magier und reichlich Kämpfer, dann Priester und Magier. Dann klappt *Rest* wieder.

Der Hinweis der Kerze führt zum **Kerzen-Laden**, eine kaufen und von (4) aus durch NUR rote Türen gehen, dann trifft man Sebas Astmoor bei (8). Ihm sagen, daß man gegen Lord Soth ist (*oppose*) und, um ihn zu vernichten, das Leben einsetzen würde. Sebas schickt die Gruppe als erste Probe zum **High Clerist Tower**, siehe Karte (7), und wenn man das geschafft hat, zur **Drachenhöhle** im Nordwesten, siehe Karte (9).

Danach haben aber die Schergen von Lord Soth ihren früheren Kumpan gefunden, und wenn man den roten Türen nach (9) folgt, greifen Draconier von drei Seiten an! Beute ist dann ein *Long Sword*+3 und eine Magie-Schriftrolle, dazu ein Ohrring von Ariela. Damit mache man sich auf den Weg nach Kalaman.

7) Der 'High Clerist Tower'

Kommt die Gruppe hier an, wird ihr Hinweis auf eine Gefahr aus den Katakomben fast unwirsch aufgenommen - beim näheren Nachsehen ist jedoch der Keller bereits von Untoten überrannt, nur ein Ritter (*Sir Durfey*) hält sie bei (1) noch zurück! Helfen!

Drei Skeleton Warriors (*SKW*) und ein paar *Wights* sind zu schlagen. Danach gibt es reichlich Angriffe von Untoten, meist *SKW* und einige *Wights*/*Wraiths*/*Spectres*. Sir Durfey schließt sich an, man sollte einen *Ring of Protection*+2 und ein *Long Sword*+3 für ihn mitbringen! Durch wahre Scharen von Untoten kämpft man sich nach Westen vor, wobei die Begegnungen an den Eingängen nicht zufällig sind.

Zombies von überall

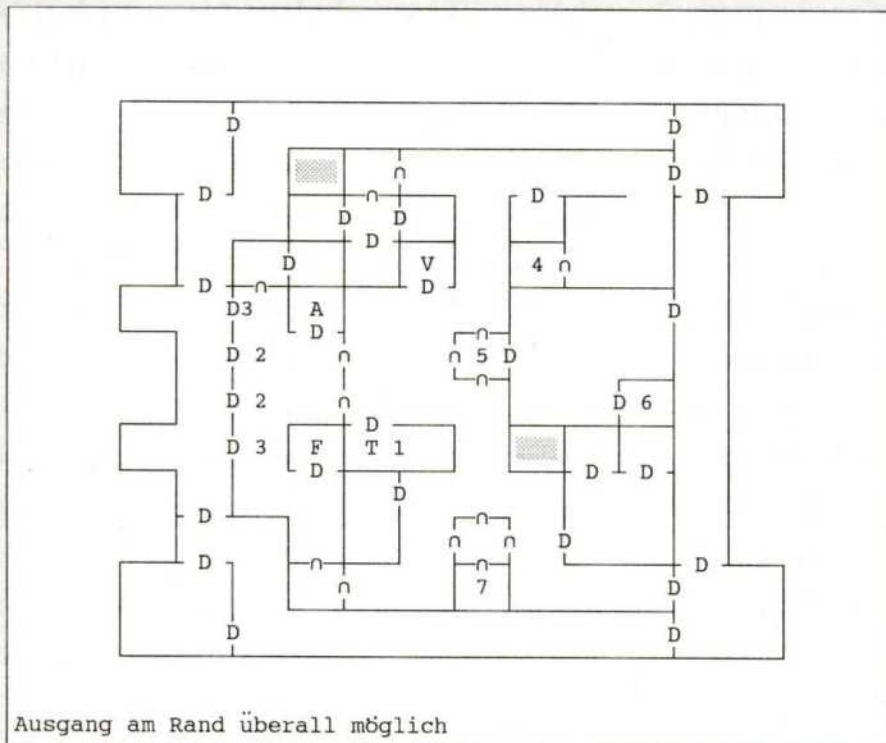
Bei (4) kommen Untote von vier Seiten! Drei *SKW* und 5 *Wights*, danach 6

Lösung zu 'Death Knights of Krynn' Generelle Legende zu den Karten (Buchstaben werden einheitlich verwendet):

- A Armory (Waffen)
- D Door D<->DvD^D nur eine Richtung offen
- E Exit (Ausgang)
- F Taverne ('Fight, gelegentlich)
- H Hall of Training
- I Inn, 'Rest' sicher, außer wenn als (I) dargestellt

- M Magie-Laden
 - s Geheimgtür (auch hier ggf. mit Richtungen)
 - S Shop, Laden
 - T Tempel (Heilung etc.)
 - U Tunnel/Treppe
 - V Vault (Geld und Gegenstände aufbewahren)
 - U Torbogen (ggf. mit Richtung ^ oben v unten)
 - # Nicht zugänglich
 - : Verfallene Wand oder niedrige Trennwand, passierbar
- Ziffern bezeichnen ortsspezifische Ereignisse.

1) Outpost bei Gargath - Spielanfang

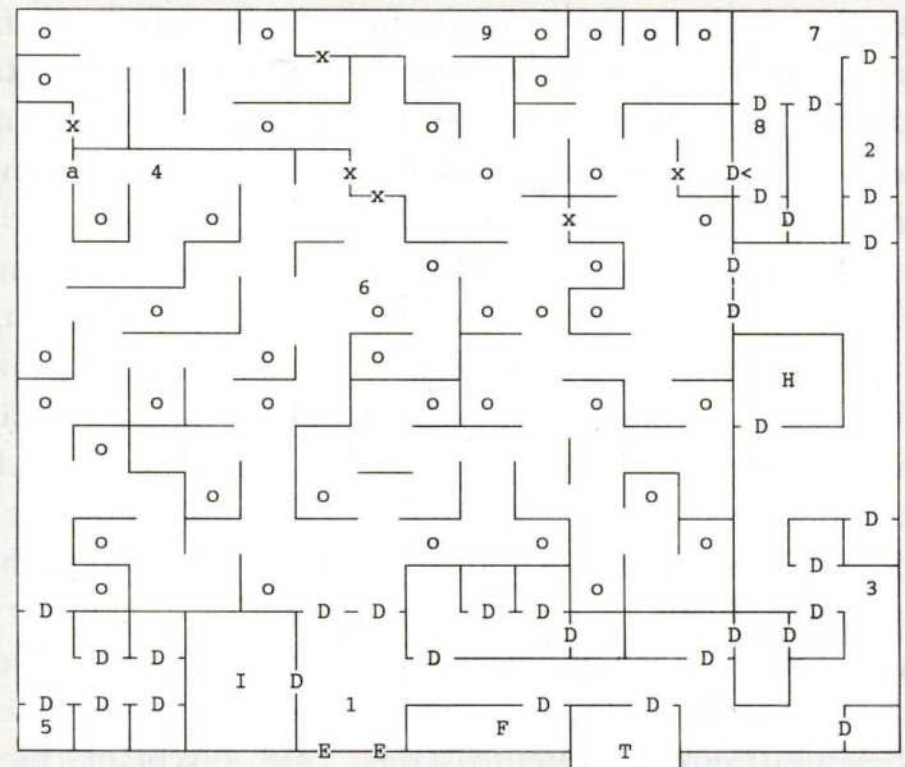


Bei Spielanfang (außerhalb Gargath) auf Kampf vorbereiten, Magie lernen! 'Bless' etc. anwenden. Während der Feier zum Sieg über Myrtani vor einem Jahr greift Sir Karl als Untoter an, zusammen mit 'Nightmares' und 'Skeletal Warriors', die gegen Magie recht immun sind. 'Backstab' ausnutzen! Dann helfen, die Verwundeten zu heilen.

- 1 Tempel von Gargath, hier beginnt die Gruppe.
- 2 Tore nach außen (erst geschlossen, 'Town is sealed').
- 3 Treppen zum Obergeschoß, Wehrgang über dem Tor
- 4 Friedhof, Verletzungen durch 'Carrion snakes', Journal #40
- 5 Treppe nach oben. Geht man nicht rauf, ist bei (6) Erdgeschoß.
- 6 Kommandant Sir Bertil. Verteilt Aufgaben. War man schon beim Friedhof, bleiben 'Patrol' und 'Guard'. Letzteres führt dazu, daß man auf Wehrgang die Stellvertreterin Sir Bertils suchen muß (ist über Tor (2)), teilt Gruppe zur Wache am Brunnen ein.
- 7 Brunnen, nach 'Rest' Angriff von 3 Schwarzen Magiern, einem Kleriker und zwei bösen Krieger. Danach Ablösung. Bei (6) darauf tritt ein Ritter mit dem Schwert von Sir Karl auf, Sir Garren, der die Belagerung brechen möchte. Gruppe wird zum Tempel beordert. Später bei (6) Geschichte von Sir Thom, Journal #8, der die Gruppe zum 'Dream Merchant' in Vingaard weist. Sir Bertil: 'Zu dieser Zeit ist der auf dem Bazar vom Kalamam'. Belagerung ist zu Ende, Gruppe kann Gargath verlassen.

- a) Eigenartiges Haus, nicht auf Karte sichtbar, auf der anderen Seite der Berge im Nordwesten von Gargath. Reingehen ('Enter')!
 - 1 Tür, einseitig nach Norden vor Abschluß der Episode. Ein Zwerg kündigt Rätsel und mögliche reiche Belohnung an.
 - 2 Die Wand spricht: 'What runs, but never walks, sings, but never talks' (Antwort: 'RETAW', von hinten, wer knobeln möchte...) Dann Teleportation nach (3), sonst Kampf bei (4).
 - 3 Frage: 'What do you use to slay a foe, hoe a row, wring with woe?' (Antwort: 'SDNAH'). Teleport nach (4).
 - 4 Frage: 'A bell shares it, a hand wears it' (Antwort: 'GNIR'). 'Ok, findet den Weg nach draußen'. Kampf mit Untoten.
 - 5 Zwerg: 'Ihr habt den Haupt-Schurken gefunden!' Kampf gegen Lich und zwei Spectres. Beute Mace+4 (I)
 - 6 Teleportation nach (1), Schatz: Gürtel für Riesenkräfte (23!), Magier-Schiffrolle (rot). Dann geht's raus aus dem Haus.
- b) Großer einzelner Baum ganz an südlichem Kartenrand. Mitte. Links von der 'Baum-Spitze' trifft man auf Waldgeister ('Fairies'), die um Hilfe bitten: "Etwas bringt den 'Vater der Bäume' um".
 - 7 Eingang. Wenn man rausgeht vor Abschluß der Aufgabe: Baum hin.
 - 8 Wraiths bohren hier am Baum.
 - 9 Wights machen hier dem Borkenkäfer Konkurrenz - nicht lange!
 - 10 Wyndlasses, sehr starke Pflanzenmonster, greifen von beiden Seiten an. Immun gegen Magie, muß man mit Schwertern zerhacken!
 - 11 Magier und Feuer-Geister. Reiche Beute: 'Boots of Speed' (AC-2, Bewegung x2), Bracers AC6, Quarter Staff+3, 4 Darts+3, Periapt 'gegen Gift'. Der gefangene Elfen-Krieger wird befreit, gibt Gruppe einen 'Wand of Tree Healing'.
 - 12 Spinnen kauen hier am Holz. Kommt man jetzt wieder zum Eingang, danken die 'Fairies'.

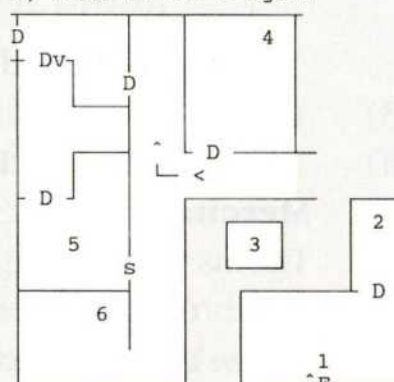
3) Stadt Kalamam, im Norden an der See



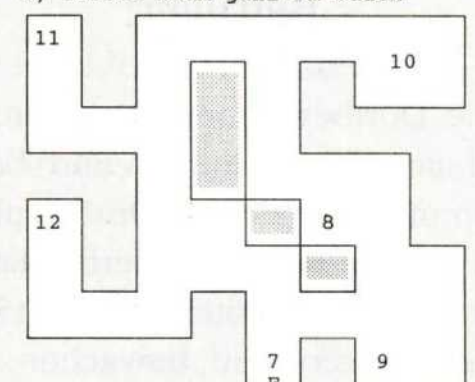
- o Bazar-Stände
- 1 Wachen: 'Links ist die Herberge, der Kommandant rechts am Ende der Straße'.
- 2 Kommandant Daine, Journal #10. Seine Gefährtin Ariela erzählt Journal #19 (Warnt vor Sebas Salmoor).
- 3 Eine Straßenbande greift an. Später türmen die Banditen!
- 4 Pavillon des 'Traum-Händlers'. Sieben Sivaks greifen an, der 'Dream Merchant' ist entführt, Zelt bei (a) zerschnitten.
- 5 Beim 'Rest' wird der Gruppe eine Nachricht (#58) zugespielt, wegen des Entführten um 16:00 im Zentrum des Marktes zu sein. Tür von Herberge zum Markt ist immer offen.
- 6 Markt-Zentrum. Hier während der Bazar-Zeiten immer ein Stand für Waffen. Sonst zufällig auch Waffen-Läden (bei 'Arrows' und 'Waren auf dem Osten'). Gegen 16:00 nach Nachricht (5) hier drei Drachen mit einem Mann. Anbieten, den Stein auszuhändigen. Da gibt es Streit (?) bei den Entführern, Kampf gegen Drachen! Der Traum-Händler entkommt, ist danach in Vingaard zu treffen.
- 7 Nach Sebas' Verschwinden: Daine bei (2) Ohrring zeigen. Auf Kampf vorbereitet sein! Major Tems gibt Journal #46. Ariela hat Daine niedergestochen, #25, Kampf gegen Sivaks, Magier, Krieger! Danach verwandelt sich Ariela in Roten Drachen, Kampf, Beute Elixir of Youth, Schlüssel mit Aufschrift 'Denissa'. Journal #32.
- 8 Sivaks greifen an, Draconier-Gruppe ist auf Markt geflohen, bei (x) sind die Zeltwände zerschnitten. Verfolgen!
- 9 Ariels Truppen halten Mann gefangen, Kampf wie bei (7). Beute Dart of Hornets Nest, Banded Mail+2. Nachricht #36 für Gruppe.

2) Diverse 'kleine' Schauplätze, Teil 1 ('Area' geht NICHT!)

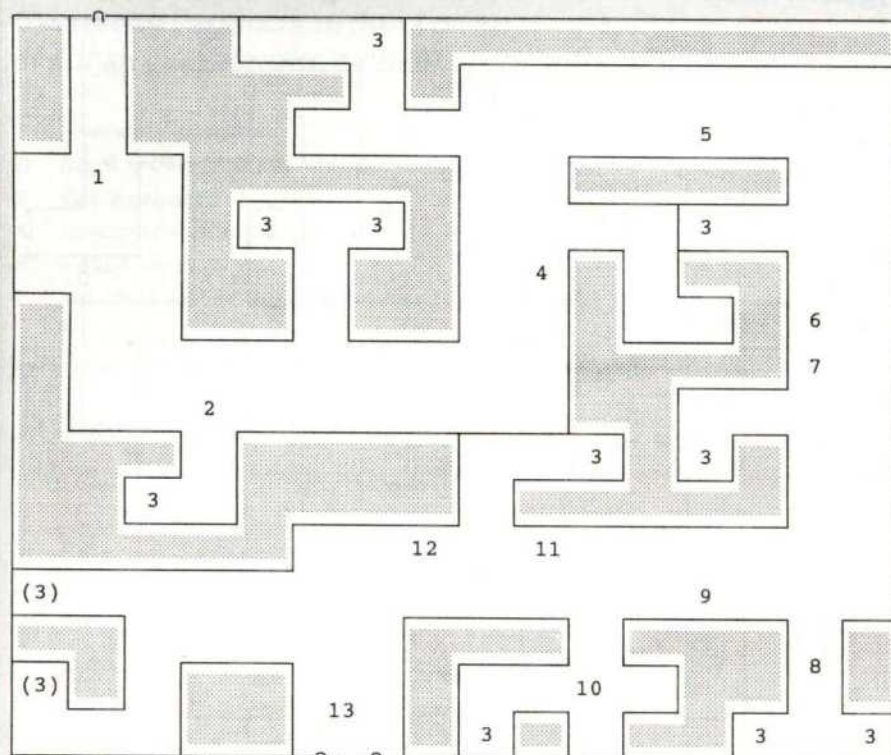
a) Haus NW von Gargath



b) Großer Baum ganz im Süden

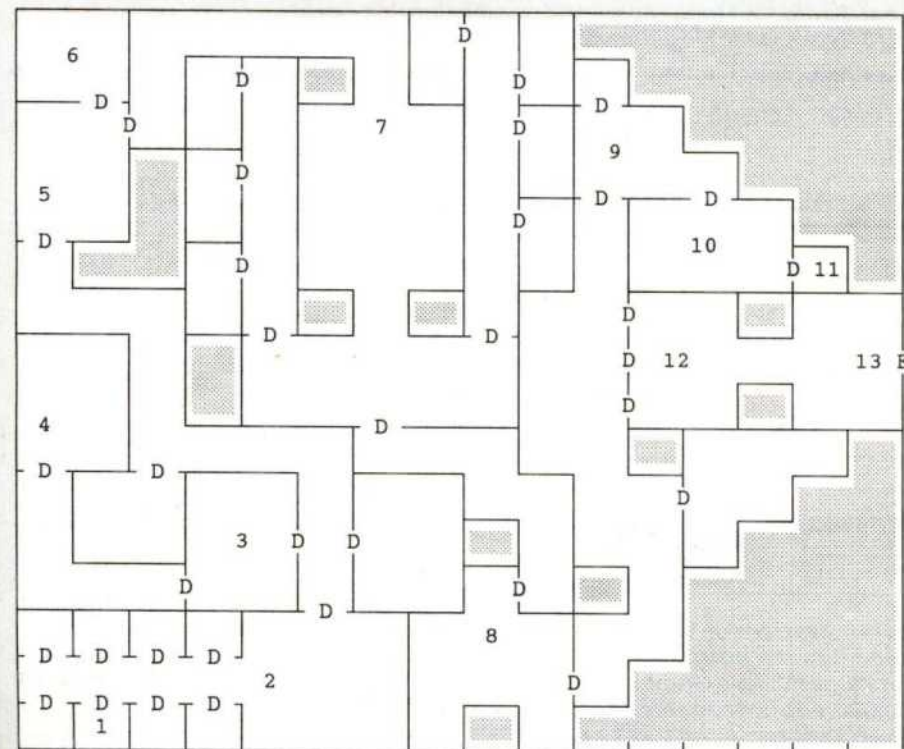


8) Katakomben unter High Clerist Tower



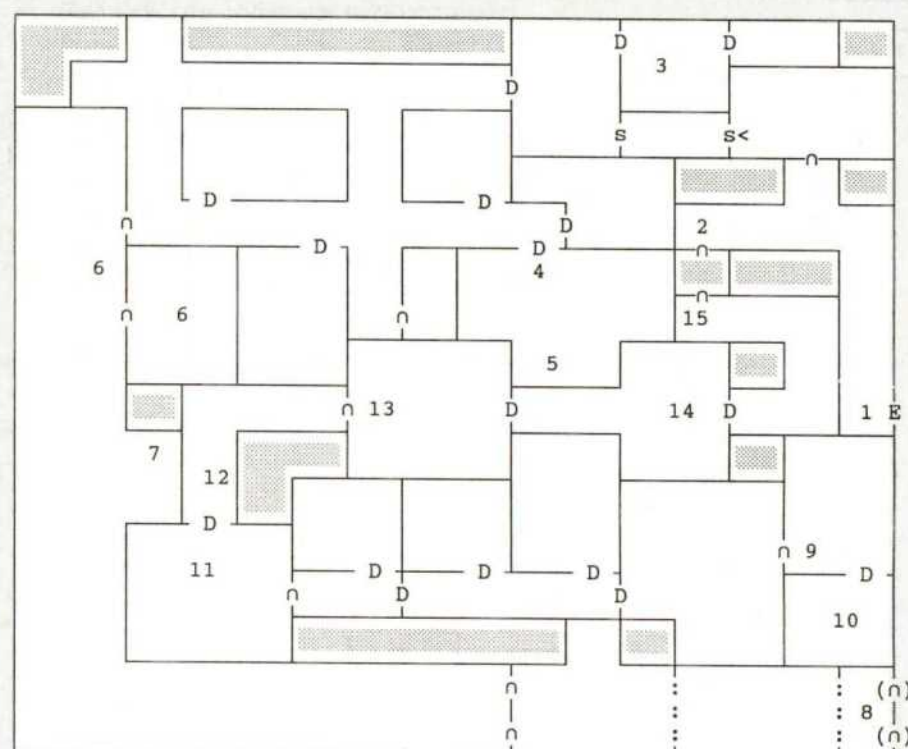
- Im gesamten Gebiet zufällige Angriffe durch SKW & andere Untote
- 1 Riesiger roter Drache: 'Ihr kommt zu spät!' Sir Garren aus Gargath, mit dem Schwert von Sir Karl, hilft den Feinden.
 - 2 Eine Nachhut hält die Gruppe auf: Riesen-Zombies und SKW.
 - 3 Riesen-Zombies versuchen, den Turm zu unterhöhlen. Angreifen!
 - (3) Hier buddeln wahrscheinlich auch noch Riesen-Zombies rum ...
 - 4 1 'Skeleton Warrior' und 10 Wights.
 - 5 Der Drache von (1) greift selber an ...
 - 6 Riesen-Zombies und SKW
 - 7 Sechs Riesen-Zombies, 2 SKW. Beute: Short Sword+4, Staff Sling+3
 - 8 Je drei SKW und Nightmares
 - 9 Drei SKW und reichlich Wights. Beute Hoopak+3 (Nur für Kender!)
 - 11 Diesmal vier SKW
 - 12 Aufgehol! Sechs SKW, dann stellt sich Sir Garren entgegen. Gruppe nimmt ihm das Schwert weg (mittlere Verletzung!), der böse Einfluß ist zu Ende (Journal #31). Lord Soth versucht, Garren mit einem 'Lightning Bolt' zu töten. Dazwischengehen!
 - 13 Lord Soth und mehrere SKW. 'Backstab' funktioniert prächtig. Aber Soth erhebt sich wieder, flieht mit einigen Leichen, darunter auch der von Sturm Brightblade. Gruppe kommt vor dem 'High Clerist Tower' wieder raus (und hier nicht wieder rein).

10) Schiff der Kuo-Toa, NE von 'Bauerndorf' (Karte 5, Teil c)



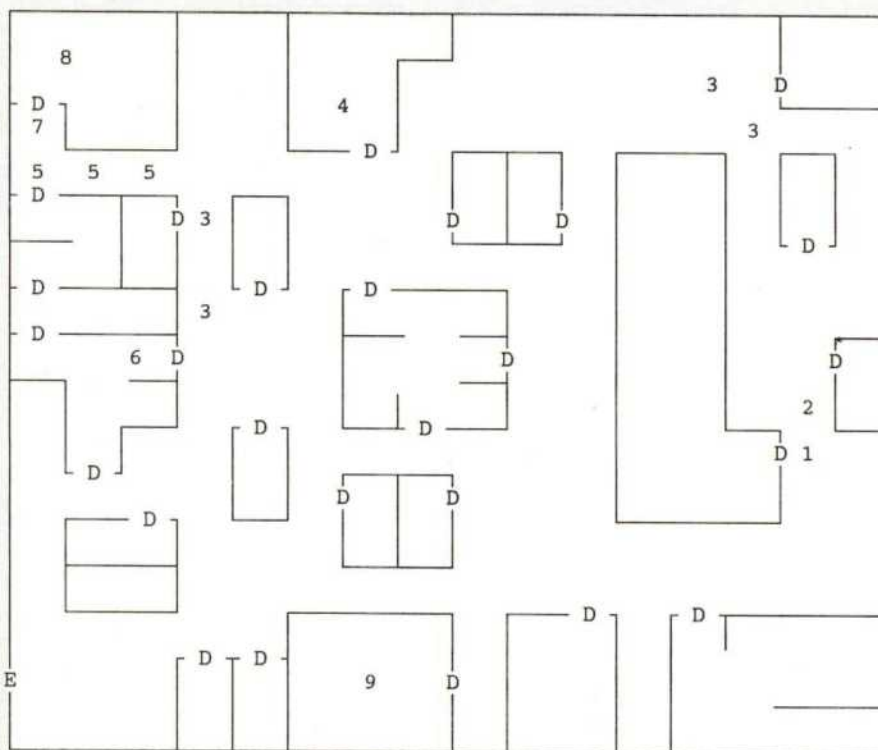
- Schiff liegt am Fluß, genau im Nordosten des 'Bauerndorfes'. Gruppe beschließt, sich verkleidet unter die Sklaven zu mischen, um alle Menschen aus der Gewalt der Kuo-Toa zu befreien.
- 1 Anfang, Mitgefangene werden eingeweiht, sammeln sich bei (2)
 - 2 Plan zur Befreiung (Journal #15): Zum Tempel (8), Feuer legen!
 - 3 Etwa 10 Kuo-Toa besiegen, können keinen Alarm geben.
 - 4 Hinterhält durch Kuo-Toa, Beute: Long Bow+3, 10 Arrows+3.
 - 5 Anführer der Sklaven: 'In der Pantry im Norden können wir reden'
 - 6 Pantry. Warnung: Laßt euch in der Messe (7) nicht reizen!
 - 7 Kuo-Toa beleidigen die Gruppe. Nicht drauf eingehen!
 - 8 Tempel. Den Sklaven, der geopfert werden soll, retten! Auch Kuo-Toa haben Kleriker! Zuerst angreifen!
 - 9 Kuo-Toa suchen offenbar einen Schatz.
 - 10 Kajüte des Kapitäns, brennt bereits.
 - 11 'Suche' findet den Schatz! Verletzung durch Feuer. Mace+4 (!)
 - 12 Die letzten Kuo-Toa versuchen, die Gruppe zurückzuhalten.
 - 13 Hier über den Bug geht's raus, die befreiten Sklaven helfen.

9) Drachenhöhle in den Bergen nördlich vom Clerist Tower



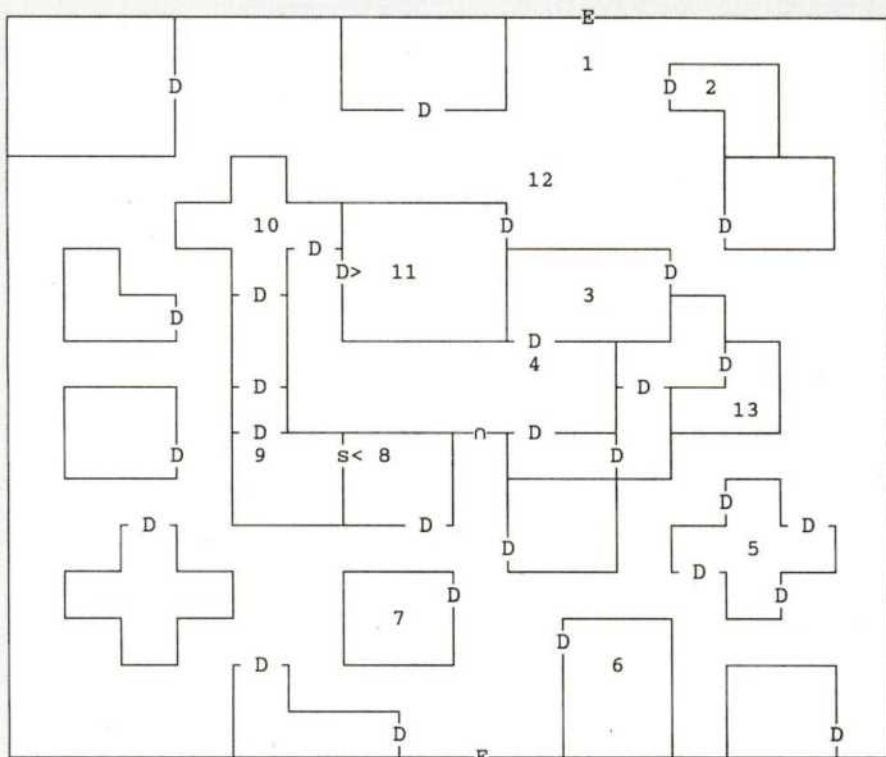
- 1 Maya erscheint, 'Die Sache mit Sir Karl ist meine Angelegenheit'
- 2 Schlucht, kein Durchkommen von Norden. Maya fliegt rüber!
- 3 'Wights'
- 4 'Dread Wolf' erscheint! Dann vier 'Skeleton Warriors', Wights.
- 5 Schatz im Altar! Shield +2, Plate Mail+3 (Move = 12!), Schriftrollen für Kleriker und Weiße Magier.
- 6 Vier untote Drachen
- 7 Drache, angekettet. Befragen! Verrät, daß Sir Karl direkt im Osten ist, daß man aber dorthin erst weiter nach Osten und dann zurück gehen muß. Dann befreien!
- 8 Drache von (8), gut gegrillt. Tore sind durch Magie gesichert!
- 9 Drei 'Skeleton Warriors' (SKW) und ihre 'Nightmares'
- 10 Vier SKW und Wights
- 11 Sir Karl warnt vor Verfolgung, geht durch Tür im Norden.
- 12 Der 'Dread Wolf' stellt sich, zusammen mit 8 Wights und vier SKW. Mit 'Feuerball'/'Delayed Blast Feuerball' angreifen! Schafft die Wights und den 'Dread Wolf', bevor er an den SKW vorbei an die eigenen Leute heran kann!
- 13 Maya: "Der 'Death Dragon' ist hinter dem Eingang gegenüber." Da greift Sir Karl Maya mit Dragonlance an, Maya hebt mit ihm schwer verwundet ab. 'Death Dragon' (AC-11, 120 HP) greift an! Mit Feuer, Schwert ('Fire Touch' !!) und 'Magic Missiles' erledigen, Gruppe verteilen lassen, daß er nicht alle mit Atem erwischt. Dragonlance fällt vom Himmel ...
- 14 Schatz des 'Death Dragon': Plate Mail+2, Short Bow+3.
- 15 Aufgerollte Seilbrücke, rüberwerfen, rausgehen.

11) Quazle



- Quazle zu befreien ist für die Lösung von DKK nicht unbedingt notwendig, aber man kann wertvolle Erfahrungspunkte sammeln. Im gesamten Gebiet Angriffe von äußerst unangenehmen 'Undead Beasts', die gegen Feuer recht immun sind.
- 1 Hier 'entkommt' man den Gnomen, die ENDLOS ihr Museum zeigen ...
 - 2 Philosoph murmelt Journal #52
 - 3 Untote Ungeheuer.
 - 4 Weiser Gnom teilt Grund der Probleme mit.
 - 5 Giftgas füllt diesen Gang, von Osten besser NICHT rein.
 - 6 Maschine zerstören. Dann nach Westen und Norden, zu (7) gehen.
 - 7 Schloß läßt sich vom Dieb mit 'Pick' auftricksen.
 - 8 Zauberer, prahlt (Journal #41). Kampf, zusammen mit reichlich untoten Ungeheuern. Beute: 'Eyes of Charming', Heiltränke. Danach ist das Giftgas bei (5) fort.
 - 9 Mediziner-Gilde, mithelfen.

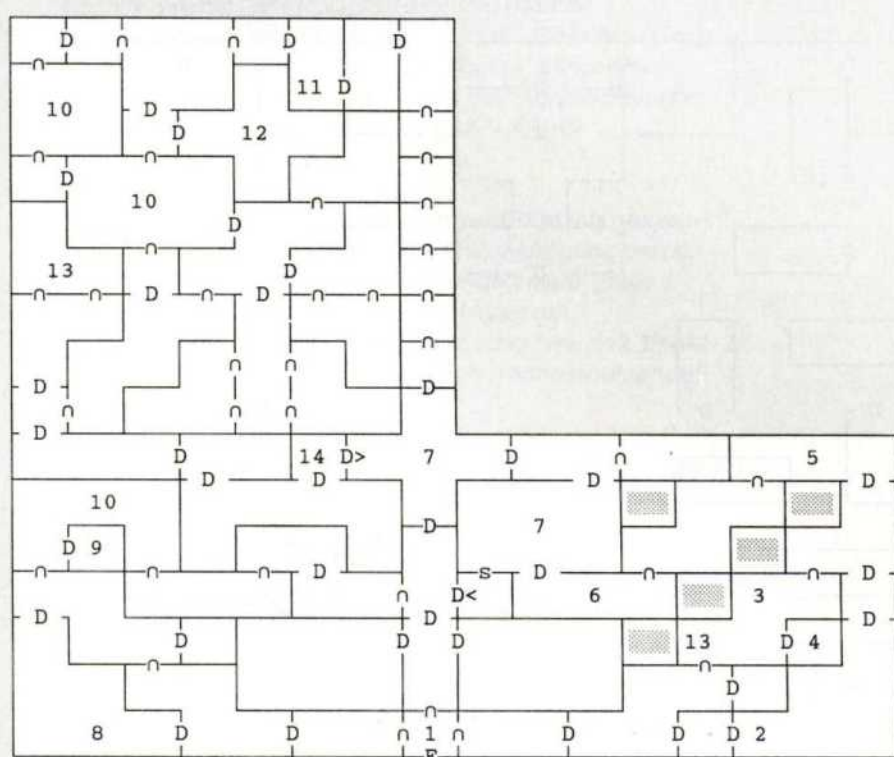
12) Turef



Turef zu befreien ist für die Lösung von DKK nicht unbedingt notwendig, aber man kann wiederum wertvolle Erfahrungspunkte sammeln.

- 1 Skomp, ein 'Mountain Dwarf', erzählt Journal #6, #20. Kampf gegen 'verrückte' Zwerge. Der Eber, auf dem Skomp geritten ist, kneift aus. Den Zwerg anschließen lassen, ggf. besser ausrüsten!
- 2 Alter Buchgelehrter, Journal #42.
- 3 Magier und Kleriker.
- 4 Magier bereiten Hinterhalt vor. Angreifen! Danach nochmal. Dann zurückziehen (vielleicht sind's ja nur drei Angriffe?).
- 5 Fallen!
- 6 Patriarchen, Kämpfer und Untote (Ghosts)
- 7 Schlüsselmacher. Den Schlüssel #88 kaufen!
- 8 Falltür, mit Schlüssel öffnen! Geht nach (9).
- 9 Monster, die einen alten Zwerg foltern, können überrascht werden
- 10 Soldaten, können überrascht werden.
- 11 Soldaten laden Überreste von Sir Karl auf drei Blaue Drachen, Kampf (zwei Gruppen von Magiern und Kämpfern!), danach die Drachen. Anschließend ist Turef sicher, 'Rest' ok. Skomp geht.
- 12 Hier liegt der Eber, tot. Eventuell mitnehmen, Skomp suchen.
- 13 Lagerraum, wahrscheinlich schon vor (11) sicher zum Rasten. Schatz in der hinteren Ecke suchen!

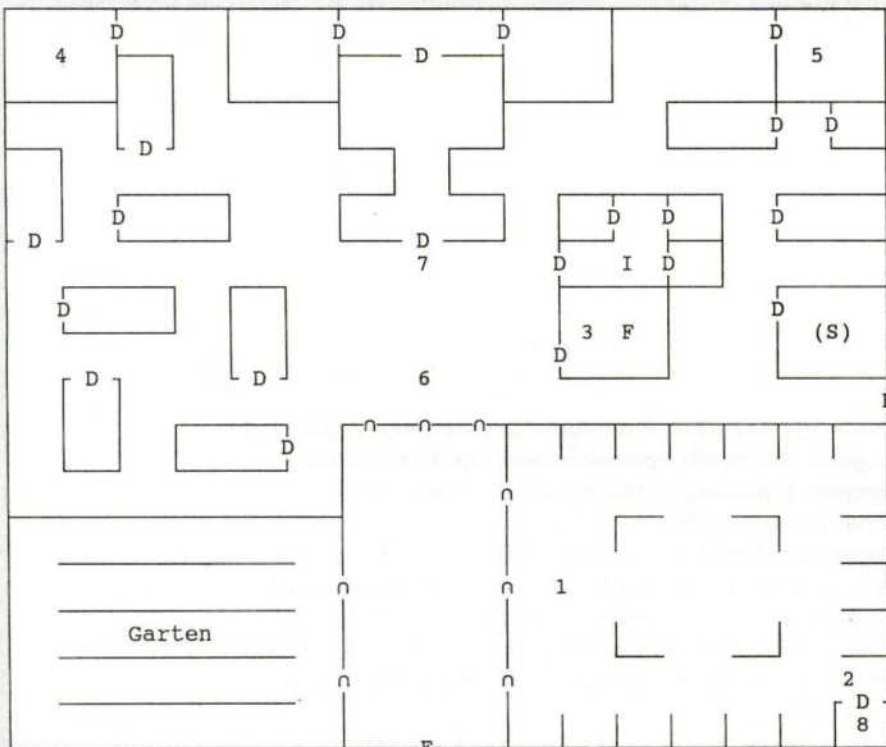
13) Throtl, jetzt ohne Tempel und Verliese



Throtl muß man nicht erkunden, bringt aber Punkte und Schätze ...

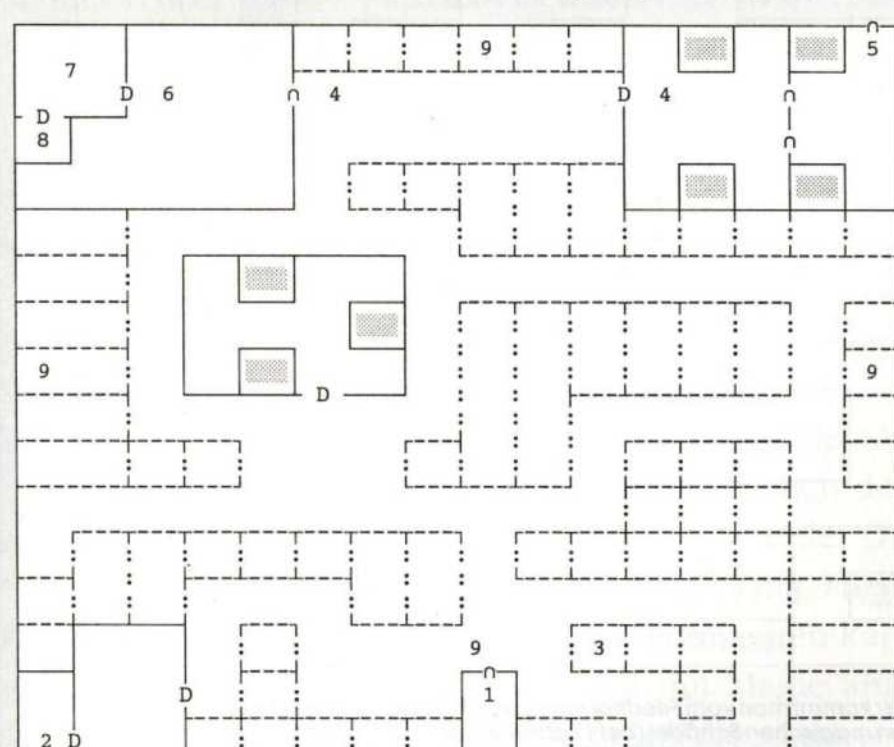
- 1 Der Priester Lassiter befiehlt der Gruppe, sich zu ergeben. Angreifen! Priester flieht nach Osten, SKW und Wights greifen an.
- 2 Lassiters Wachen decken seinen Rückzug: Zombie-Minotauren, 3 SKW
- 3 Untote greifen an (wie bei 3).
- 4 Vault von Throtl! Composite Longbow+2, 10 Arrows+2
- 5 Untote, reichlich.
- 6 Priester und Zombie-Minotauren
- 7 Priester und 8 Ghosts und Wights.
- 8 Je 5 'Skeleton Warriors' und Nightmares
- 9 Die Wachen des 'Inneren Heiligtums': 3 Priester, 5 Wights.
- 10 Vier SKW-Wachen und Wights
- 11 Sarah, Priesterin von Mishakal. 'Helft mir, meinen Gefährten zu befreien.' 'Ruhig darauf eingehen! Ist KEINE Falle.
- 12 Lassiter vor Altar. Reichlich SKW, Ghosts, Wights und Priester. Sarah heilt Sir Michael, beide wollen Throtl für die Kräfte des Guten halten.
- 13 Untote Drachen (Auch DIE mögen keine Drachenlanzen ...)
- 14 Hinterhalt durch Priester. Beute: 'Wand of Ice Storm'.

14) Cerberus



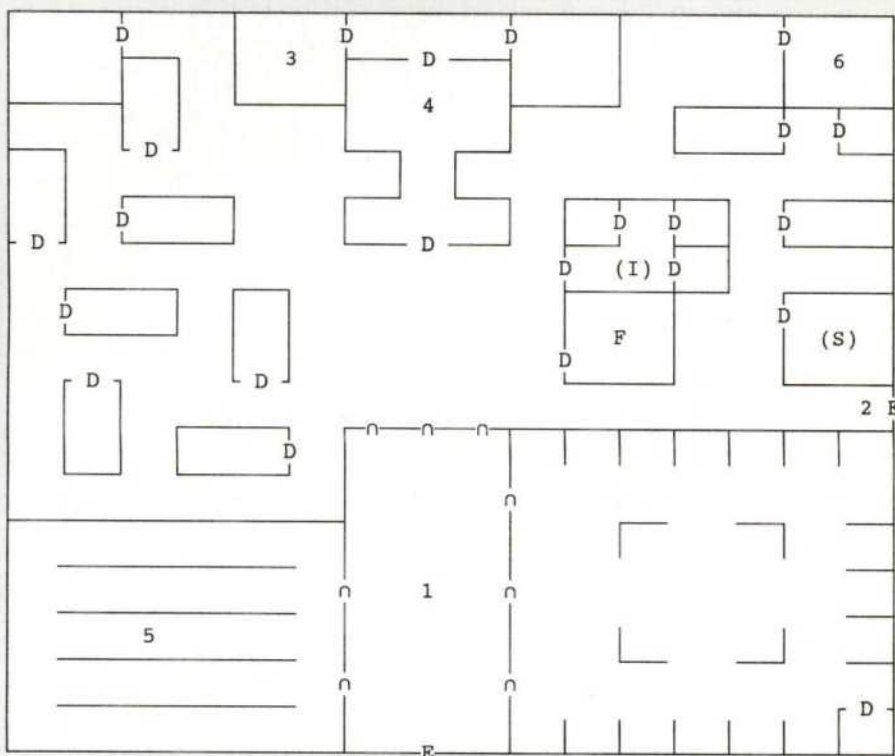
- 1 Der Bazar der Bauern von Cerberus
 - 2 Wahrsager, prophezeit der Gruppe den Tod ...
 - 3 Barkeeper fragen, was los ist. Begräbnis des Bürgermeisters, der wurde ermordet, auf Friedhof im Westen von Cerberus.
 - 4 Zakarie, der Kleriker. Nach Bürgermeister und über Dargaard Keep befragen! Gibt Hinweis 'Bindezauber' ('Geas') von den Gefangenen in Dargaard Keep zu nehmen.
 - 5 Waffenkammer, magisch verschlossen.
- Nach dem Kampf beim Friedhof:
- 6 Die Bürger haben sich in der 'Town Hall' verbarrikadiert.
 - 7 Riesen-Zombies bewachen den Eingang! Mit den Leuten sprechen (#48), Zakarie muß gefunden werden, Verschuß (5) zu lösen.
 - 8 Der Wahrsager hat Zakarie in seiner Gewalt! Greift aber die Gruppe an (Anfänger! Ein kurzer Schnitt ...). Fünf Magier. Zakarie öffnet per Zauberspruch die Waffenkammer, dort kann man sich dann abholen: 'Handschuhe für Ogre-Kräfte' (18 (100)), Ring of Protection+3, Chain Mail+3, Mace+1.

15) Friedhof von Cerberus - mit Durchgang zu Dargaard Keep!



- 1 'Geht nach Norden zur T-förmigen Kreuzung, dann links'. Das Begräbnis ist im Mausoleum.
- 2 Tagebuch des Klerikers, Journal #38, Totengräber hat Edelstein!
- 3 Großer Hund auf Grab seines Herren. Mit Hund reden, kommt mit.
- 4 Angriff von Untoten! Nach erstem Angriff zufällig im Gebiet. Gleichzeitig Angriff auf Cerberus!
- 5 Sarg mit Schlüssel von Ariela zu öffnen - Tunnel führt zu Dargaard Keep, aber NICHT direkt zurück (noch nicht machen).
- 6 Hier ist etwas vergraben worden.
- 7 Der Totengräber, verrückt. Rubin abnehmen! Totengräber erzählt Journal #51, böser Einfluß. Schaufel mitnehmen, bei (6) die 'Wards' ausgraben, geweihte Objekte, die Friedhof schützen.
- 8 Hier liegt der Kleriker, ermordet.
- 9 Hier jeweils einen bösen 'Ward' austauschen. Hund knurrt die bösen Dinger an (man findet sie auch so). Sind alle ersetzt, ist der Friedhof sicher, und man kann in Cerberus aufräumen.

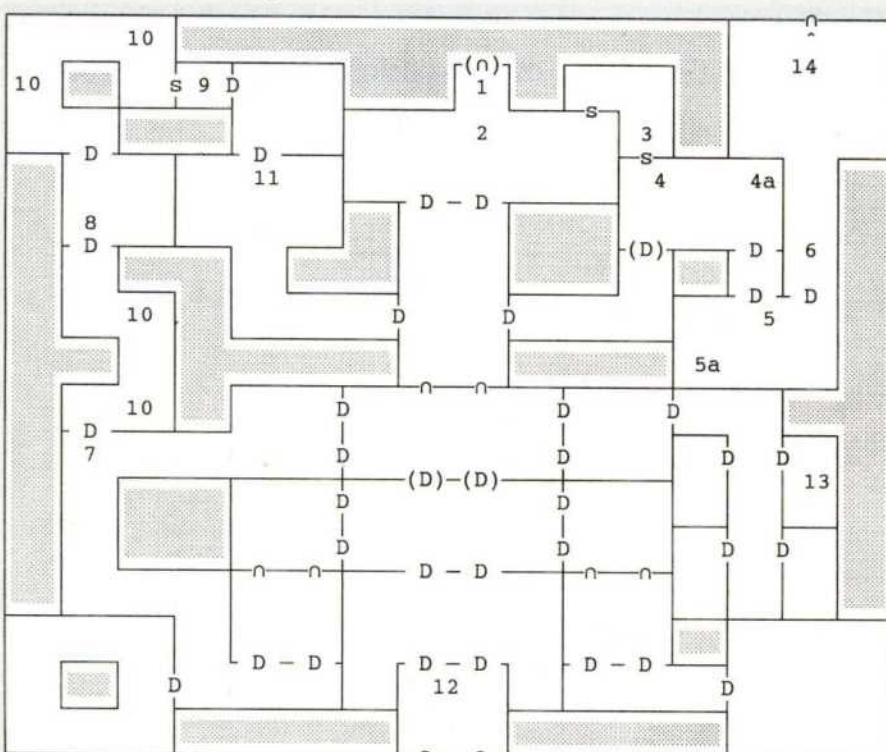
16) Dulcimer - Layout identisch mit Cerberus!



Um nach Voice Wood durch (2) zu kommen, muß man hier entlang. Eigenartiger Ort - Untote Kinder spielen etc.

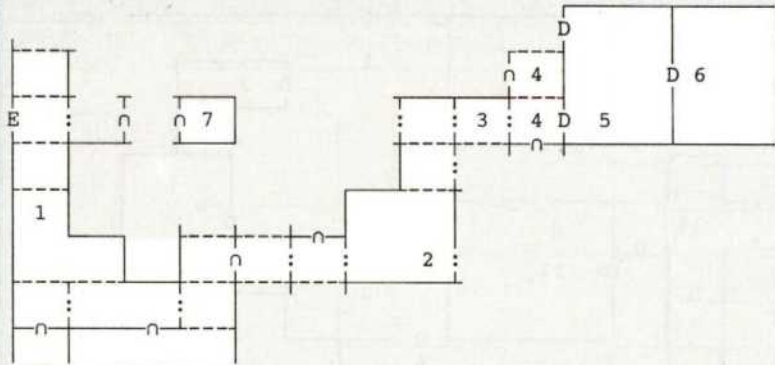
- 1 Lich begrüßt die Gruppe, weist auf Ähnlichkeit hin ('Zur Ehre von Cerberus gebaut' - Unsinn! Die Programmierer waren zu faul, sich ein neues Layout auszudenken!). 'Euch geschieht nichts, wenn ihr vom Ausgang im Osten und meinen Privatgemächern wegbleibt.' Macht es einfach, genau das NICHT zu tun...
- 2 Spectre erscheint, wenn man versucht, durchzugehen (geht noch nicht!). Erzählt, magische Barriere endet mit Tod des Lich.
- 3 Gemächer des 'Lich'. Kampf mit diesem Untoten, der ist gar nicht so stark, Spectres (Vorsicht!), Wizards - aber die greifen als Erste an! Also gut vorbereiten! Prayer, Globe of Invulnerability und so weiter.
- 4 Riesen-Zombies
- 5 Das 'Seelengefäß' des Lich ('Phylactery'). Zerstören! Damit hat er wirklich ausgelicht.
- 6 Schatz! Long Sword+4, Potion of Invisibility, 4 Darts+3, Schriftrolle mit Schutz gegen Drachen-Atem.

18) Dargaard Keep - Level 1



- 1 Hier kommt man vom Friedhof rein, aber NUR zurück, wenn man den magischen Schädel (bei 11 abholen, nach (12)) hat.
- 2 Frau taucht auf, Journal #57. Läßt man Lenore nicht der Gruppe folgen, folgt Sir Durfey ihr gleich. Im anderen Fall geht Durfey mit ihr, wenn man 'Encamp' macht oder Level 1 verläßt.
- 3 Einmal horchen! Einige Gegner verlassen den Raum.
- 4 Fünf Kleriker. Bei (4a) liegt ein Zweihandschwert+2.
- 5 Hilferufe aus einem Sarg bei 5a. Beim Öffnen greifen Vampire an!
- 6 Mit Dienstmädchen reden! Gibt Schlüssel für (7).
- 7 Eingang zum Quartier der Diener. Mit Schlüssel öffnen.
- 8 Journal #22, zeigen Gang zu dem 'Orb', der sie festhält.
- 9 Die magische Kugel (Orb) zerstören, alle Patrouillen besiegen
- 10 Hier trifft man (zufällig) fünf Patrouillen: Vampire; Magier und Wereboars; Wraiths und Spectres; Wraiths und Golems; Weretiger und Wraiths. Danach bei (11) Schädel abholen!
- 11 Untote Wachen und Golems. Wahrscheinlich nur zwei Wellen. Rückzug nach Norden auch möglich.
- 12 Mechanismus der Zugbrücke. Zerstören!
- 13 Stroh durchsuchen, ein Amulett von Sebas Astmoor ist zu finden
- 14 Ausgang zum Level 2. Spätestens hier geht Durfey mit Lenore mit. Er ist nicht zu retten...

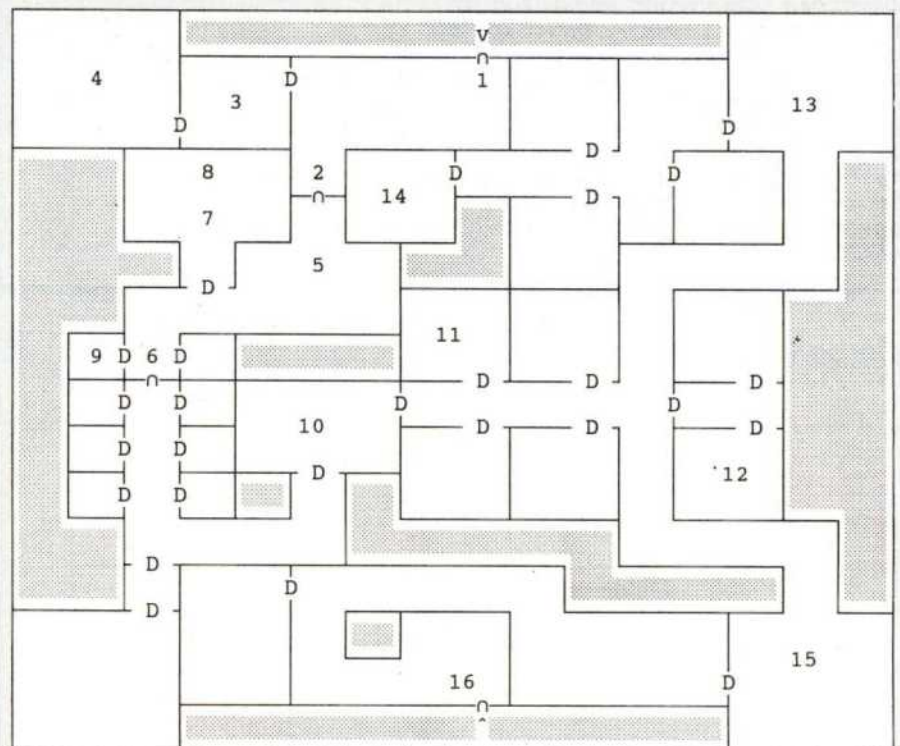
17) Voice Wood (Ausschnitt!)



Es ist nicht notwendig, Voice Wood vollständig zu erkunden geschweige denn zu kartieren. Man sieht hier den Wald vor lauter Bäumen nicht! Hat man bei (6) die 'Rod of Omniscience' erhalten, geht zudem 'Area' nicht mehr. Also bei (E) zurück zum Osttor von Dulcimer!

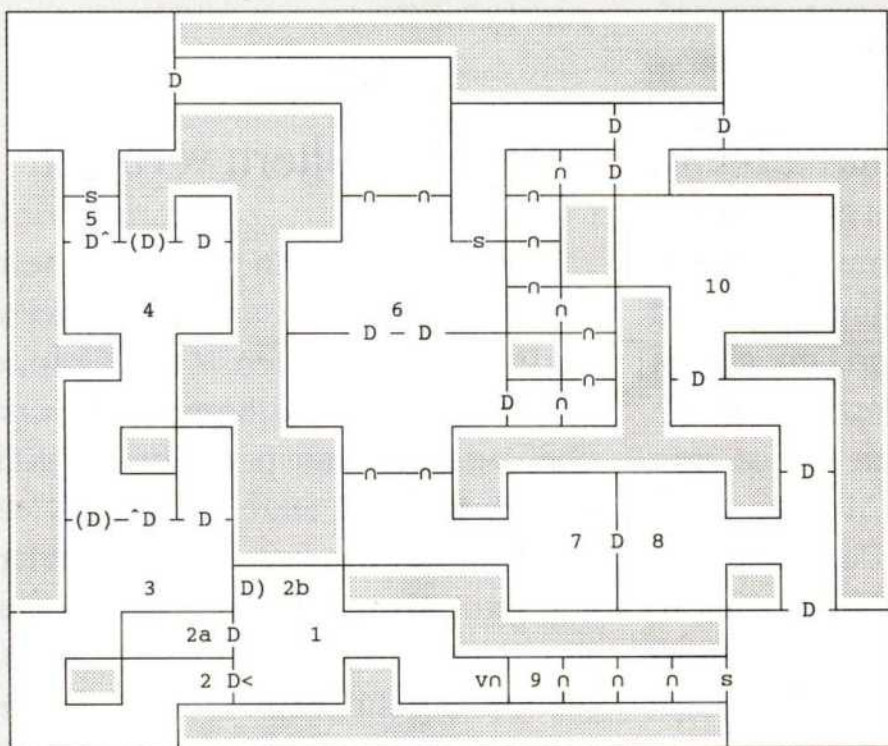
- 1 Ein 'Sprite' sagt: 'Ihr seid nicht böse. Geht zur Halle im Zentrum des Waldes' (Journal #4).
- 2 Statue von Paladine. Ein Opfer ('Offering') hinterlassen!
- 3 Schwarze Zauberer und Untote!
- 4 Zweige verletzen die Gruppe
- 5 Friedlich durch die Wolken von 'Sprites' gehen, NICHT angreifen! Stimme: 'Ihr könnt meine Halle betreten'. 'Rest' geht hier NICHT.
- 6 'Willkommen. Ich habe euch beobachtet'. Stimme erzählt Journal #39. Password für Dargaard Keep ist 'Denissa'. Die 'Rod of Omniscience' wird Gruppe übergeben, mit Hinweis, nur gegen Lord Soth einzusetzen. Anschließend geht 'Area'-Option nicht mehr.
- 7 Noch eine Statue von Paladine.

19) Dargaard Keep, Level 2



- 1 Von Level 1 (Level 2 NUR mit 'Rod of Omniscience' zugänglich)
- 2 Fallgitter, (Portcullis), kann nicht direkt geöffnet werden.
- 3 Vampire. Schauen aus dem Fenster. Trotzdem angreifen!
- 4 Hebel für das Fallgitter (2)
- 5 Wachen greifen an, andere schleppen Gefangene weiter. 2 Magier, 2 Vampire, ein 'Death Knight' (50 HP, AC0). Gut vorbereitet reingehen! 'Fire Touch' vergrößert die Wirkung von Waffen beträchtlich. Gefangene sind Kleriker vom 'High Clerist Tower', bitten um Hilfe, die Leiche von Sturm Brightblade zu suchen.
- 6 Noch ein Fallgitter
- 7 Golems bewachen den Hebel (8) fürs Fallgitter (6)
- 9 In den Zellen kann man relativ sicher rasten!
- 10 Wachen! Golems, Vampire, Spectres. Vampire und Spectres mit Feuerbällen beseitigen, 'Flesh Golems' werden dadurch langsamer.
- 11 Sebas Astmoor liegt im Sterben, Journal #54
- 12 Hier liegt ein Zauberbuch mit einem markierten Spruch.
- 13 Priester verzaubern Gefangene zu Ratten! Kampf gegen 6 Priester und 2 Vampire. Gegen 'Charm' gleich 'Dispel Magic' einsetzen! Dann zu (12) zurückgehen und die Gefangenen zurückverwandeln.
- 14 Schatz! Plate Mail+4 (!), Wand of Lightning, Potion Extra Healing, Necklace of Missiles, Rote Magie-Schriftrolle.
- 15 Leiche von Sturm Brightblade, bewacht von einem 'Death Knight', drei Magiern, sechs Priestern.
- 16 Ausgang zu Level 3. Eventuell nochmal rausgehen, mögliche Level-Erhöhen mitnehmen.

20) Dargaard Keep, Level 3 - Lord Soth's Quartier



- 'Area' geht nicht! Die Treppe im Süden (vor 1) führt runter zu Level 2. Nach der Tür (2) geht es NICHT zurück!
- 1 Stimme: 'Zwei dieser Türen führen zum Tod'. Ganz so haaring ist's nicht, die Tür zur jeweiligen 'Sackgasse' bringt einen nicht zu schweren Kampf, die 'Schein-Tür' (D) Verletzungen.
 - 2 Einseiten-Tür nach Westen. Zurück geht's NICHT!
 - 3 wie (1), mittlere Tür nehmen.
 - 4 wie (1), linke Tür führt weiter.
 - 5 Lenore: 'Durfey und ich wurden vom Death Knights gefangen' ...
 - 6 Türen mit Gift-Stacheln. Lenore verrät Geheimgang bei (s).
 - 7 Die Statuen vor der Tür angreifen! Tut man's nicht, greifen die beiden Eisen-Golems bei (8) von hinten an!
 - 8 Durfey als Untoter, mit Spectres. Beute Long Sword+2, Shield+2, Solamic Plate. 'Rest' im Prinzip möglich - manchmal sendet Lord Soth seine 'Nightmares'.
 - 9 Wraiths! Sackgasse.
 - 10 Lord Soth, drei Death Knights, 5 Eisen-Golems. Gut vorbereiten! Bless, Prayer, Protection from Evil, Fire Shield gegen Feuer,Enlarge, Mirror Image, Fire Touch, Haste (und am Ende 'Globes of Invulnerability'). Erst Lord Soth, dann die 'Death Knights' angreifen. Die Golems sind kein großes Problem. Lord Soth beginnt sich zu regenerieren - mit 'Rod of Omniscience' schlagen! Das Ding explodiert, bildet einen Dimensions-Wirbel, in dem Soth verschwindet. Versuchen, 'Lenore' (Kitiara!) beim Sprung in den Wirbel zu hindern, verschwindet aber auch. Danach wird die Gruppe zum 'High Clerist Tower' teleportiert.

SKW. Die Wights NICHT nah herankommen lassen, mit *Feuerbällen* angreifen. Wer will, kann die Gegend westlich von (6) erkunden - man muß aber den Eindringlingen nach (7) folgen. Sie haben Leichen aufgeladen, darunter auch die von **Sturm Brightblade**, um sie den untoten Armeen hinzuzufügen. Der Norden des **Towers** kann nicht genau kartiert werden, da die Gruppe beim ersten Male nach (1) geführt wird und später nur bis (9) durchgelassen.

8) Die Katakomben unter dem 'High Clerist Tower'

Im gesamten Gebiet greifen zufällig SKW und andere Untote an, *Rest* ist kaum möglich. In einer Verfolgungsjagd werden ein Drache UND der auf Seite der Feinde stehende Sir Garren aus Gargath bis zum Ausgang (12)/(13) gescheucht. Hat man genügend Kraft, kann man auch den Riesen-Zombies bei (3), die den Turm untergraben, das Handwerk legen.

Der Drache stellt sich bei (5), bei (7) kann man ein *Short Sword*+4 und eine *Stabschlinge*+3 von Riesen-Zombies und SKW erbeuten. Die SKW mit Backstab-Angriffen des Diebes erledigen! Den bei (9) gefundenen *Hoopak*+3 können nur Kender einsetzen - wenn man einen in der Truppe hat, nutzbar.

Bei (12) kann man Sir Garren über-

winden, und wenn man ihn nicht tötet, sondern das böse Schwert abnimmt, gibt es einen Extrapbonus an Erfahrung. Lord Soth und mehrere SKW stellen sich bei (13) zum Kampf - Soth vorrangig angreifen, sonst zaubert er, daß die Wände wackeln! Aber er erhebt sich wieder, flieht mit einigen Leichen, darunter auch der von Sturm Brightblade. Wenn man ihm durch die Torbögen folgt, kommt man vor dem Tower wieder raus, aber NICHT wieder rein in die Katakomben.

9) Drachenhöhle in den Bergen nördlich vom Clerist Tower

Sebas in **Vingaard** schickt die Gruppe nach der Tower-Episode hierher, um sie auf eine weitere Probe zu stellen. Der Eingang zu dieser Höhle ist durch ein Tor an einem Berg im Norden des Towers sichtbar. Vor dem Eingang muß man mehrere Drachen besiegen. Bei (1) erscheint Maya, will "Die Sache mit Sir Karl" als ihre Angelegenheit lösen und fliegt über die Schlucht (2).

Einbahnstraße

Die Gruppe muß durch die geheime Tür im Norden gehen, zurück geht es dort NICHT. Der Dread Wolf schickt bei (4) wieder SKW und Wights ins

Feld, im **Altar** dahinter (5) findet sich eine vorzügliche Rüstung und ein *Shield*+2.

Die untoten Drachen bei (6) sind keine große Gefahr. Den angeketteten Drachen bei (7) sollte man befragen, er verrät den Aufenthaltsort von Sir Karl. Dann den Drachen befreien! Man findet ihn - oder was von ihm übrig ist - bei (8) wieder, denn die Ausgänge dort sind magisch verschlossen.

Wenn man daraufhin bei (9) und (10) diverse SKW, ihre Nightmares und einige Wights besiegt, kann man dort sogar relativ sicher rasten. Den untoten Sir Karl trifft man bei (11), er warnt vor Verfolgung und geht nach Norden. Bei (12) bekommt man endlich den Dread Wolf persönlich zu fassen, zusammen mit 8 Wights und vier SKW.

Die SKW stehen zwischen dem Ungeheuer, den Wights und der Gruppe, so daß man die Wights mit *Turn* (oder Feuerbällen) niedermachen kann und den Dread Wolf mit Magie angreifen kann, bevor er an die eigenen Leute herankommt. Gut vorbereiten, diesen Kampf.

Bei (13) trifft man Maya wieder. Da greift Sir Karl sie mit einer Drachenlanze an, sie hebt mit ihm ab, tödlich verwundet, und der Death Dragon (AC-11, 120 HP) stürzt sich auf die Gruppe. Mit Feuer, Schwert (*Fire Touch*!!) und *Magic Missiles* erledigen, dabei die Leute gut verteilen lassen, daß er nicht

alle mit seinem Atem erwischt. Danach fällt die Drachenlanze vom Himmel ...

Beim Schatz des Death Dragon (14) liegt eine *Plate Mail*+2 und ein *Short Bow*+3. Kommt man von Süden an die Schlucht, findet man eine aufgerollte Seilbrücke; die werfe man rüber, dann geht's raus.

10) Sklavenschiff der Kou-Toa, am Fluß NO vom Bauerndorf

Weder dieses Schiff noch **Quazle**, **Turef** oder **Throtl** sind unbedingt nötig zur Lösung von DKK, aber wertvolle Beute und noch wertvollere Erfahrung sind zu gewinnen. Zwischendurch trainieren, speichern!

Dieses Schiff liegt am Fluß, genau nordöstlich vom Bauerndorf aus (5). Wenn man es findet, ist die Option *sich verkleidet unter die Sklaven mischensehr* günstig. Die Mitgefangenen werden eingeweiht, sammeln sich bei (2) und bieten als Befreiungsplan an, im Tempel Feuer zu legen, um die Amphibien-Krieger in Angst zu versetzen.

Sichern und retten

Auf dem Weg zum Tempel sollte man alle seitlich liegenden Räume sichern, die Kuo-Toa können keinen Alarm geben. Die Beute bei (4) ist interessant, ein *Long Bow*+3 und *10 Arrows*+3. In der **Pantry** (6) warnen die Sklaven, man solle sich in der Messe (7) nicht reizen lassen und die Waffen zeigen - wer schwere Kämpfe mag, kann es ja versuchen.

Beim Tempel (8) sollte man den Sklaven, der geopfert werden soll, retten! Auch Kou-Toas haben Kleriker (*es ist je ein Tempel*)! Die zuerst angreifen und am Zaubern hindern! Beim Kampf wird das Schiff durch Fackeln, die umgeworfen wurden, in Brand gesetzt. Bei (11) kann man einen Schatz einsammeln, darunter ein *Mace*+4, nachdem man sich durch Kuo-Toas, die den Schatz offenbar such suchten, durchgekämpft hat. Am Bug des brennenden Schiffes (12) versuchen die letzten Kou-Toa, die Gruppe aufzuhal-

ten. Danach bei (13) das Schiff verlassen, den Sklaven helfen.

11) Quazle

Quazle zu befreien ist für die Lösung von DKK nicht unbedingt nötig. Im gesamten Ort muß man mit Angriffen von äußerst unangenehmen Undead Beasts rechnen, die gegen Feuer recht immun sind. Daher ist *Rest* hier kaum möglich. Betritt man den Ort, zerren Gnomen die Gruppe ins Museum, und erst bei (1) kann man dem sicheren Tod durch Langeweile entkommen. An vielen Orten greifen untote Monster an, denen mit *Turn* nicht beizukommen ist.

Zu dem offensichtlichen Verursacher des Problems kann man aber nicht direkt vordringen, Giftgas füllt den Gang bei (5). Also über (6) von Süden nach (7) gehen, schnell durchs Gas durch, und die Tür bei (7) sollte der Dieb aufmachen. Dann kann man bei (8) einen Zauberer fertigmachen, den viele Untote Ungeheuer begleiten.

Danach ist Quazle ungefährlich, das Giftgas verschwunden, und man kann noch den Gnomen der Mediziner-Gilde helfen, ihre Verwundeten zu heilen.

12) Turef

Auch **Turef** zu befreien ist für die Lösung von DKK keine Voraussetzung. Bei (1) erzählt Skomp, ein Mountain Dwarf, von seinem Versuch, die Zwerge gegen das Böse zu vereinen. Man sollte ihm helfen, gegen verrückte Zwerge zu kämpfen. Während des Kampfes kneift der Eber, auf dem Skomp hergeritten ist, aus.

Den Zwerg sollte man bei der Gruppe mitmachen lassen, ihn aber etwas besser ausrüsten. Magier und böse Kleriker machen den Ort unsicher, unterstützt von Soldaten. Bei (4) habe ich die Gruppe nach dem zweiten Angriff zurückgehen lassen, aber vielleicht sind es ja nur drei Wellen von Feinden. Achtung vor den Fallen!

Bei (7) den Schlüssel Nummer 88 kaufen (*das habe ich mir aus dem ersten Durchspielen gemerkt, weiß aber nicht mehr, woher!*). Der öffnet bei (8)

eine Falltür, mit der man das Gebäude (9) betritt. Den Monstern dort beibringen, keine Zwerge zu foltern.

Zwerge foltern verboten

Bei (10) kann man Soldaten überraschen, in (11) sollte man einigermaßen vorbereitet reingehen. Zwei Gruppen von Magiern und Kämpfern versuchen, den Abtransport von Sir Karls Überresten auf Drachen zu decken. Nach diesen Gegnern greifen die Drachen an! Aber damit ist Turef befreit, *Rest* sicher.

Skomp geht, seinen Eber suchen. Den findet man bei (12), tot! Nimmt man ihn mit, findet man Skomp allerdings nicht wieder. Der unbenutzte **Lageraum** bei (13) ist eventuell schon vor dem Kampf bei (11) für *Rest/Fix* sicher. In der hinteren Ecke liegt ein Schatz, mit *Look* entdecken.

13) Throtl

Die Karte von **Throtl** entspricht bis auf den fehlenden Tempel im Nordosten dem Grundriß aus *Champions of Krynn*. Man muß sich hier nicht durchkämpfen, kann aber Erfahrung sammeln. Am Eingang fordert der dunkle Priester Lassiter die Gruppe auf, sich zu ergeben. Das sollte man nicht tun, sondern angreifen und nachsetzen!

Immer wieder bekommen die Abenteurer dann mit Haufen von Untoten zu tun. Bei (4) findet man die **Schatzkammer** von Throtl, da war in COK auch ein Schatz. In der Ecke (8) trifft man auf Skeleton Warriors und ihre Reittiere, Nightmares natürlich.

Bei den Wachen des Inneren Heiligtums sollte man auf die Kleriker achten. Im Norden schließt sich bei (11) Sarah, eine Priesterin Mishakals an, das ist hier keine Falle.

Lassiter erwischt man schließlich bei (12), am besten gut vorbereitet. Reichlich SKW, Ghosts, Wights und Priester sind zu schlagen. Sarah heilt den gefangenen Sir Michael, beide versprechen, Throtl für die Kräfte des Guten halten. Bei den Untoten Drachen (13) kann man testen, ob diese Drachen-

lanzen mögen. Vor dem Ausgang (14) muß man sich noch durch einen Hinterhalt von Priestern durchkämpfen. Der *Wand of Ice Storm*, den man erbeutet, leistet gelegentlich gute Dienste.

14) Cerberus

In **Cerberus** muß man kämpfen, nachdem die Untoten am **Friedhof** (Karte 15) angegriffen haben (*und am besten auch besiegt sind*). Dann haben sich die Bürger in der **Town Hall** verbarrikadiert und kommen nicht an ihre Waffenkammer (5), weil sie magisch verschlossen ist und nur der Kleriker Zakarie sie öffnen kann.

Daher die Riesen-Zombies beim Eingang (7) bekämpfen, mit den Leuten sprechen. Den Kleriker findet man bei (8) in der Gewalt des Wahrsagers. Fünf dunkle Magier greifen an! Mit Magie (*eventuell Wand of Ice Storm!*) verletzen, am Zaubern hindern. Danach löst Zakarie per Zauberspruch das Schloß der Waffenkammer. Dort kann sich die Gruppe wertvolle Rüstungen abholen, Handschuhe für *Ogre-Kräfte* (18(100)), einen *Ring of Protection+3*, eine *Chain Mail+3* und ein *Mace+1*.

15) Der Friedhof von Cerberus

Man sollte den Friedhof möglichst weit absuchen, bevor es bei (4) zum Überfall von Untoten kommt. Das Tagebuch des Klerikers bei (2) berichtet am Ende von einem ungewöhnlichen Edelstein beim Totengräber. Nach dem Angriff von Untoten bei (4) am besten gleich bei (7) den Totengräber stellen, ihm den Rubin abnehmen. Schaufel nehmen und bei (6) die geweihten Wards ausgraben.

An den Orten (9) die bösen Wards austauschen. Hat man das geschafft, ist der untote Spuk auf dem Friedhof vorbei, jedoch kommt es auf dem Weg dahin zu einigen wohl zufälligen Angriffen von Untoten. In der Nordostgruft bei (5) steht ein Sarg, den man mit dem von Ariela erbeuteten Schlüssel öffnen kann. Es zeigt sich ein Tunnel nach **Dargaard Keep**, den man jetzt aber noch nicht gehen sollte (*Achtung! Ist "Einbahn-Straße"!*).

16) Dulcimer, vor Voice Wood

Um nach **Voice Wood** zu kommen, muß man hier durch. Ein Ort von Untoten. Bei (1) begrüßt ein Lich die Gruppe, weist auf die Ähnlichkeit zu Cerberus hin (*Zur Ehre von Cerberus gebaut*). Mit seiner Warnung, *"Euch geschieht nichts, wenn ihr vom Ausgang im Osten und von meinen Privatemächern wegbleibt"*, gibt er eine klare Handlungsanweisung.

Bei (2) am östlichen Ausgang erscheint ein Spectre, wenn man versucht, durchzugehen, geht das noch nicht. Es erzählt, daß die magische Barriere mit dem Tode des Lich enden wird. Gut vorbereitet, sollte man dann die Gemächer des 'Lich' bei (3) stürmen.

Ausgelicht

Im Kampf ist dieser Untote gar nicht so stark, einige Spectres mischen mit (*Vorsicht!*), und Wizards - aber die Gegner greifen ZUERST an! Also *Bless*, *Prayer*, *Globe of Invulnerability* sinnvoll einsetzen! Mit diesem Gefecht ist der 'Lich' aber noch nicht vernichtet, man muß noch sein Seelen-Gefäß finden und zerstören.

Das Ding ist im verwilderten Garten bei (5) vergraben, wenn man es zerstört, hat es wirklich "ausgelicht", und der Ausgang im Osten ist frei. In der Waffenkammer von **Dulcimer** bei (6) ist ein *Long Sword+4*, eine *Potion of Invisibility* und eine Schriftrolle mit Schutz gegen Drachen-Atem zu finden.

17) Voice Wood

Voice Wood muß man nicht vollständig erkunden, man sieht hier tatsächlich den Wald vor lauter Bäumen nicht! Wenn die Sprites bei (6) die *Rod of Omniscience* ausgehändigt haben, funktioniert zudem *Area* nicht mehr. Feinde sind im Gebiet nur bei (3) anzutreffen, eine Gruppe Schwarzer Zauberer und Untote suchen auch nach dem Objekt.

Bei (5) sollte man ganz friedlich durch die Wolken von Sprites gehen, NICHT angreifen! Da meldet sich eine

Stimme, daß die Gruppe die Halle bei (6) betreten darf. *Rest* geht hier wegen der vielen Sprites nicht. Die Rod wird übergeben, mit dem Hinweis, das Ding nur gegen Lord Soth einzusetzen. Dann zurück zum Ausgang (E).

18) Dargaard Keep, Level 1

Hier verliert man den guten Gefährten Sir Durfey. Wenn man diesen Level verläßt, egal ob nach draußen oder zum Level 2, begleitet Sir Durfey galant (*aber dumm*) Lenore, die sich der Gruppe beim Betreten des Levels anschließt (*kämpft nicht mit, wandert hinterher*).

Verbietet man Lenore, hinterher zu kommen, geht Durfey ihr gleich nach. Wenn man den Zugang vom Friedhof zum Rückweg nutzen will, muß man den magischen Schädel (von 8) in die Tür einsetzen. Man kann auch über die Zugbrücke (Mechanismus zerstören!) bei (12) raus. An einigen Stellen nicht blind vorstürmen - horcht man z.B. bei (3) EINMAL, hat man es mit weniger Gegnern zu tun. Das Dienstmädchen in der Gegend von (6) gibt Schlüssel für die Dienstboten-Quartiere bei (7). Die kann man erst befreien, wenn man einen Zauber (*Geas*) von ihnen genommen hat. Dazu nach (9) durchkämpfen und die magische Kugel (*Orb*) zerstören, dann restliche Patrouillen - insgesamt fünf, wenn ich mich nicht verzählt habe.

Bei (11) kommen mehrere Wellen von Gegnern, man kann diese Ecke wohl von Süden besser freikämpfen. Sind die Patrouillen und das Geas beseitigt, händigen die befreiten Sklaven bei (8) einen magischen Schädel aus, mit dem man die Tür zum Friedhof (1) öffnen kann. Im Stroh der Kammer (13) findet man ein Amulett, das Sebas Astmoor gehört hat.

19) Dargaard Keep, Level 2

Diese Etage kann man wahrscheinlich nur MIT dem *Rod of Omniscience* betreten, wie auch Lord Soth im Level 3 nur mit diesem Ding ganz fertigzumachen ist. Also zurück nach **Dulcimer/Voice Wood**, wenn man hier nicht reinkommt!

In diesem Stockwerk muß man zwei Fallgitter beseitigen, bevor man bei (2) und (6) weitergehen kann.

Mit Hebeln bei (4) beziehungsweise (8) sind die Fallgitter zu heben, und in den Zellen (9) kann die Gruppe sogar verhältnismäßig sicher rasten. Vorsicht bei einigen Untoten, vorher speichern, denn Vampire können Levels abziehen oder mit einem *Charm*-Zauber dafür sorgen, daß plötzlich die eigenen Leute angreifen!

Dispel Magic hilft in so einem Fall. Bei (5) bekommt man es zum ersten Male mit einem *Death Knight* (50 HP, AC0) zu tun. Gut vorbereitet reingehen! *Fire Touch* vergrößert die Wirkung von Waffen beträchtlich, *Death Knight* wegen Magie-Fähigkeiten VORRANGIG angreifen.

Leichensuche

Die befreiten Gefangenen sind Kleriker vom **High Clerist Tower** und bitten um Hilfe, die Leiche von Sturm Brightblade zu suchen. Auf der Suche danach trifft man bei (10) auf Flesh Golems, die werden durch Feuer ein wenig langsamer. Bei (11) findet man Sebas Astmoor, er liegt im Sterben, warnt vor Kitiara. Bei (13) kann man die Priester stellen, die Gefangene fortschleppen - da verwandeln sie die in Ratten! Mit dem markierten Spruch bei (12) hebt man diesen bösen Zauber aber auf, und bei (14) ist ein Schatz zu finden, die *Plate Mail+4* ist die beste Rüstung in diesem Spiel, auch der *Wand of Lightning* und ein *Necklace of Missiles* sind nicht zu verachten - mit dem

Ding kann z.B. ein Kleriker mit Feuerbällen werfen (*nicht weit, nicht sehr stark, aber wirkungsvoll*). Mit einem *Death Knight*, drei Magiern und sechs Priestern muß man bei (15) kämpfen, um die Leiche des Ritters Sturm Brightblade vor Umwandlung zum Untoten zu bewahren. Falls die Gruppe noch für Level-Erhöhungen ansteht, zurück nach Kalamian, dann erst an Level 3 herangehen!

20) Dargaard Keep, Level 3 - Lord Soths Quartier

Area geht im Level 3 nicht, und nach den Türen (2) kommt man nicht wieder zurück, ohne Lord Soth zu schlagen. Bei (2), (3) und (4) sind jeweils drei Türen, von denen man die richtige finden muß - die falschen führen aber nicht (*wie angekündigt*) zum Tode, sondern zu mittelschweren Kämpfen oder Fallen.

Bis auf den Gang direkt vor Lord Soth scheint es keine Unterbrechungen von *Rest/Fix* zu geben, man kann also alle Kämpfe bestens vorbereitet angehen. Bei (5) wird Lenore befreit (?), sie erzählt, daß Sir Durfey gefangen wurde. Da die Tür bei (6) wegen übler Giftstachel nicht zu öffnen ist, führt Lenore zu einem Geheimgang im Nordosten dieser Halle. So trifft man zwei Eisen-Golems bei (7), mit denen man sich gleich anlegen sollte, sonst greifen die Burschen im nächsten Kampf von hinten an. Hinter der Tür (8) steht man nämlich dem guten Sir Durfey als Untotem gegenüber (*Tyr sei Dank*,

hat er doch wieder die Standardausrüstung der Solamier und NICHT die Waffen, mit denen man ihn ausgestattet hatte, bevor er Lenore folgte). Die Spectres mit Turn oder Feuer beseitigen.

Sackgasse

Im Süden treiben sich, in einer Sackgasse, Wraiths herum, im Norden geht es zu Lord Soth (10). Der wird von drei *Death Knights* und fünf Eisen-Golems begleitet. Kampf gut vorbereiten, speichern! *Bless*, *Prayer*, *Protection from Evil*, *Fire Shield* gegen Feuer, *Enlarge*, *Mirror Image*, *Fire Touch*, *Haste* (und am Ende *Globes of Invulnerability*) einsetzen. Erst Lord Soth, dann die *Death Knights* angreifen, dabei darauf achten, daß Soth und die *Knights* NICHT zum Zaubern kommen, da hilft auch ein *Necklace of Missiles*.

Die Golems sind danach kein großes Problem, können aber nur mit Waffen +3 verwundet werden. Lord Soth beginnt sich zu regenerieren - ihn mit der *Rod of Omniscience* schlagen! Das Ding explodiert, bildet einen Dimensions-Wirbel, in dem Soth verschwindet.

Versuchen, "Lenore" (*das ist Kitiara!*) am Sprung in den Wirbel zu hindern, sie verschwindet aber auch. Danach wird die Gruppe zum **High Clerist Tower** teleportiert, Krynn ist mal wieder gerettet. □

H. Jürgen Waldow



Auf der Spur der Dunklen Königin

Und weiter geht es mit dem Chaos in Krynn und dem Kampf gegen das Böse. Der Weg zum Erfolg ist lang und hart, und kurz vor Ende winkt auch noch eine böse Überraschung...

Generelle Hinweise zum Spiel

Dies ist der dritte Teil des 'Krynn/Dragonlance'-Zyklus von SSI, und während im 'Vorläufer' "Death Knights of Krynn" Character-Levels bis 14 möglich sind, ist das hier beinahe das Niveau der Anfänger, die fangen mit 1000000 Erfahrungs-Punkten an, das ist etwa Niveau 12.

In 'DQK' sind maximale Character-Levels von 40 möglich. Daher sollte man jetzt UNBEDINGT auf Halb-Elfen verzichten, da die zu begrenzte Höchstlevels haben. Qualinesti-Elves haben kaum Einschränkungen bis auf die Tatsache, daß sie keine Ritter oder Paladine sein können und als Kämpfer nur bis Level 14 aufrücken, als Ranger aber beliebig (dadurch ist Kämpfer-Level 14 kein großes Manko).

Schlagkräftige Truppen

Daher sieht eine recht schlagkräftige und sich in den Fähigkeiten gut ergänzende Truppe so aus, daß man einen Menschen-Ritter (später zu 'Knight of the Sword' aufrücken lassen), einen Menschen-Kleriker Majeres (den braucht man gegen die Untoten!) und vier Qualinesti-Elfen aufstellt. Bei den Elfen einen Kleriker (Mishakal) und weißen Magier, einen Majere-Kleriker und Ranger (eventuell einen zweiten davon ANSTATT dem Nur-Kleriker) und zwei Kämpfer/Rote Magier,

von denen einer auch noch Dieb ist. Diese Gruppe hat hohe Kleriker-Kräfte - besonders durch die hohe Wirkung vom 'Turn'-Zauber Majeres gegen Untote, die es hier reichlich gibt. Kämpfen kann sie auch erstklassig, und ein Dieb ist zum Knacken von Schlössern, Entschärfen von Fallen und zum gelegentlichen 'Backstab'-Angriff dabei. Weiße und Rote Magier sind gut vertreten, ohne die 'Schwachstelle' der Nur-Magier bezüglich Hit-Points, Rüstung und Benutzung nichtmagischer Waffen. Zwar geht für die Elfen 'Raise Dead' nicht, aber in solchen Fällen kann man auf das letzte 'SAVE' zurückgreifen und besser vorbereitet oder mit anderer Taktik vorgehen.





Wenn man will, kann man Characters oder eine gesamte Gruppe vom Spiel 'Death Knights of Krynn' hier an den Anfang übertragen. Man sollte einige 'Characters' neu anlegen, besonders Elf-Rangers, die mit Arrows+2 beginnen, und einige Solamische Ritter, deren Drachenlanzen (als Anfangs-Ausrüstung!) man verteilen kann. Bei der von SSI fertig erstellten Truppe sind auch einige interessante Objekte, etwa ein 'Fine Long Bow' und 'Necklaces of Missiles'. (Wenn man bedenkt, daß in den 'Champions of Krynn' EINE Drachenlanze die heißbegehrte 'Superwaffe' war...) Alle Characters sollten mit Helmen+2, Shields+3 und Plate Mail+3 (oder +4, aus DKK!) ausgestattet sein, und wenn man noch einige 'Gürtel für Riesen-Kräfte' aus den 'Death Knights' mitbringen kann, schadet das auch nicht.

Die gute Beherrschung des Langbogens ist hier sehr wichtig - denn die wohl stärksten Einzelgegner, die 'Dark Wizards', treten auch sehr ordentlich vorbereitet zum Kampf an und sind mit 'Mirror Image' und 'Fire Shield' gegen Angriffe geschützt. Zwei Kämpfer, die so einem Gegner mit je zwei Pfeilen den 'Spiegel' zerschießen, können damit den Einsatz von Magie verhindern (Merke: Spiegel kaputt bringt wirklich Pech!). Ein Angriff auf diese Zauberer mit dem Schwert etc. ist meist nicht möglich, da sie nicht in der vordersten Reihe stehen (logo!) und das 'Fire Shield' ganz ordentlich zurückhaut. Damit die Gruppe auch, bei viel Pech, nach zwei gegnerischen 'Delayed Blast Fireballs' noch nicht reif für den Aschenbecher ist, unbedingt auf ordentliche 'Hit-Point'-Zahlen achten ('Modify'). Und vor einem aus den Karten bekannten Kampf mit 'Wizards' (auch 'Thenol Wizards' und Minotauren sind nicht von Pappe!) mit 'Resist Fire' und beim Ranger 'Protection from Fire' vorbereiten. Ranger bei den ihnen zur Verfügung stehenden Magier-Sprüchen der Stufe 2 UNBEDINGT 'Mirror Image' lernen lassen, das ist ein

hervorragender Schutzzauber (siehe bei den dunklen Kollegen!).

Überlebenshilfen

In diesem Spiel kommt es gelegentlich zu sehr langen Teilepisoden, in denen man NICHT an eine 'Hall of Training', einen Tempel, einen Waffenladen oder irgendeinen anderen 'Shop' zum verlässlichen Identifizieren von Gegenständen herankommt. Zwar sind verfluchte Objekte hier rar (Achtung: 'Eyes' NICHT verwenden!), aber ein 'Remove Curse' und 'Stone to Flesh' sollte man schon parat haben. Ärgerlich ist, daß Erfahrungspunkte ganz verloren gehen, wenn man genug für ZWEI Level-Erhöhungen zusammen hat. Daher hier ein auch in den anderen Spielen generell verwendbarer Tip (bei anderen Spielen gibt es die 'LOAD'-Option nicht, da muß man neu starten):

- Ein Spiel mit nur einem Character am Anfang in Palanthas gespeichert halten, z.B. unter 'J'.

- Das Spiel mit den 'müden' Characters speichern unter D, gleich D mit 'LOAD' neu laden, fünf Characters mit 'Remove/Update Yes' rausnehmen (geht NICHT für NPC!), Rest-Spiel unter H speichern.

- Das 'Heimspiel' J laden, die fünf dazuaddieren, heilen, trainieren, rasten lassen, Objekte identifizieren. Dann wieder zur 'Hall of Training' und 'Remove/Update' für die transferierten Leuten.

- Spiel H laden, die fünf aufgepäppelten Characters dazu, fertig. Geht etwas schief, hat man immer noch das Spiel D komplett.

Ganz allgemein spielen sich die AD&D-Games leichter, wenn die Characters über eine ordentliche 'Armor Class' verfügen. Dazu bei allen Characters auf 'Dexterity'=18 achten, das verbessert zudem die Trefferwahrscheinlichkeit. 'Strength' ist nicht so entscheidend, die kriegt man mit einem 'Gürtel

für Riesenkräfte' konstant auf 23. Bei Klerikern UNBEDINGT auf 'Wisdom'=18, bei Magiern 'Intelligence'=18 setzen! Sonst können

die hohe Zaubersprüche gar nicht mehr lernen. Kombi-Characters wie "Kämpfer/Magier" können Rüstung tragen und trotzdem zaubern, aber sie sind z.B. durch einen Pfeil oder einen Schwertstreich nicht so schnell aus dem Konzept zu bringen und haben zudem auch im Falle eines Falles mehr Hitpunkte. Reichen also die schönen 'Helme+2' oder 'Shields+3' nicht für alle aus, die so etwas gern hätten, gibt es Abhilfe:

Nach 'Load' (oder in einer 'Hall of Training') die Mitglieder der Party, die ein zu duplizierendes Objekt haben (man kann auch EINEM die ganzen guten Sachen geben!) einzeln (!) 'Remove', dabei mit 'Update-Yes' arbeiten, wieder dazu-addieren und NOCHMAL mit 'Remove' entfernen.

Mogeln erlaubt

Jetzt fragt das Programm, ob es z.B. "Overwrite Merlin?" machen soll. 'No' geben und den Character als 'Merlin2' speichern. Dann diesen NEUEN aufnehmen, ihn 'ausplündern', d.h. Objekte auf andere Spieler verteilen (dazu eventuell ein paar reine 'Träger' mit 'Create Character' anfertigen!). Merlin2 wieder 'remove' und jetzt unter dem Namen 'DUMMY' (Platzhalter) wegsortieren. Dann kann Merlin wieder mitmachen und er hat auch noch alles. Die bei den neu 'hergestellten' Characters vorhandenen 'Arrows+2' sollte man zweckmäßigerweise bei einem Character namens 'Arrow' auf 120 Stück bringen und von ihm im Spiel immer bei Bedarf neue Pfeile tanken, ihn OHNE Pfeile natürlich auch als 'DUMMY' wegschreiben.

Auf diese Weise kann z.B. ein 'Knight of Solamia' mit Dex=18, einer Solamischen Rüstung, einem 'Schutz-

ring+3', einem 'Helm+2', 'Shield+3', 'Cloak of Protection+2' und 'Boots of Speed' locker AC -17 erreichen - das entspricht etwa einem 'LEO II' - und sich damit problemlos ins dickste Gewühl NICHTMAGISCHER Gegner stürzen. Magische Items sind in 'DQK' relativ selten zu finden, da hilft eine gut ausgerüstete Truppe aus den 'Death Knights' ganz ordentlich, auch die Characters, die von SSI mitgeliefert werden, sind gut ausgerüstet.

Spielanfang und erster Kampf in Caergoth

Von der Hauptstadt Palanthas aus wird die Gruppe nach Cargoth geschickt, um dort nach dem rechten zu sehen. Von Caergoth steht nicht mehr viel - die drei angreifenden Drachen sind jedoch eher Opfer als Gegner, wenn die Abenteurer über einige Drachenlanzen verfügen. Bei Kämpfen mit anderen Gegnern lieber mit Schwert (z.B. Long Sword+4) und 'Shield' bewaffnet antreten, da ist die 'Armor Class' besser. Am Pier von Caergoth liegt ein Schiff, und wenn man Captain Daenor mit 'Explain carefully' davon überzeugt, daß man kein Plünderer ist, kann man mit ihm den Draconiern nachsegeln. Seine Schwester Crysia ist bei den Gefangenen.

Draconier-Höhle an der Küste

Mit Daenors Schiff landet die Gruppe an einer Küste, wo Spuren von Draconiern und Menschen zu einer Höhle führen. Die Kämpfe in dieser Höhle sind bis auf die Gefechte, bei denen 'Dark Wizards' beteiligt sind (bei (5) und (8)), nicht zu haarig, insbesondere wenn man rausbekommt, wo man einigermaßen sicher 'Rest/Fix' machen kann. Vor den drei Beholders bei (15) sollte man jedoch abspeichern; denn wenn man viel Pech hat, kann ein Character mit 'Disintegrate' ganz fortgefegt werden, also Schutzzauber verwenden! Wenn man bedenkt, daß in 'Curse of Azure Bonds' EIN Beholder einer

der Ober-Bösewichter war, hier äugeln gleich Stücker drei als Anfangsgegner - schon ein Unterschied. In den Höhlen verdichtet sich der Verdacht, daß die Draconier-Attacke auf Caergoth Teil eines großen Planes ist, dessen Quelle auf Taladas liegt. Crysia scheint unter dem 'Charm'-Zauber eines finsternen Magiers zu stehen. Am Abschluß dieser Episode schlägt Daenor daher vor, nach Taladas zu segeln.

Naulidis, Stadt der Dargonesti (See-Elfen)

Auf dem Weg nach Taladas gibt's Schiffbruch (ziemlich unzuverlässig die Kähne bei SSI, das passiert auch in 'Gateway to the Savage Frontier'), die Gruppe wacht aber nicht im besseren Jenseits, sondern in Naulidis, der Stadt der See-Elfen, bei (1) auf. Naulidis wird von sehr vielen Drachen angegriffen, also die Drachenlanzen geschwungen und geholfen! Schwierig nur, daß unter Wasser, trotz des Zaubers, der den Abenteurern das Atmen möglich macht, alle Bewegungen sehr langsam sind, Distanzwaffen nicht funktionieren (außer Speere) und alle mit Feuer zusammenhängenden Zauber kläglich versagen. Dafür wirkt der gute 'Lightning Bolt' unter Wasser über die gleiche Fläche wie ein 'Fireball' - Wasser leitet eben besser als Luft. Die Characters, die einen 'Ring of Free Action' tragen (einen spendieren die Elfen), verfügen jedoch über ihre volle Zahl von Bewegungspunkten. Wäre gut, dieses Objekt zu duplizieren und zumindest die Leute, die eine Drachenlanze tragen, damit auszurüsten - was nützt so ein Gerät, wenn man dem Drachen nicht an die Pelle kommt!

Im Lauf der Episode kristallisiert sich heraus, daß der wütende Angriff der Drachen ein Komplott der Sahuagin ist, die Eier von See-Drachen gestohlen haben. Dazu Naulidis etwa in Reihenfolge der Ziffern erkunden. In der nördlichen 'Safe Hall' kann man an einer Ecke auch trainieren, wenn eine Level-Erhöhung ansteht! Hilft man den Elfen bereitwillig und erfolgreich, kann man in (16) den verletzten Dae-

nor mitnehmen, man erhält in der 'Safe Hall' die Information, sich nach Celanost zu wenden.

Celanost

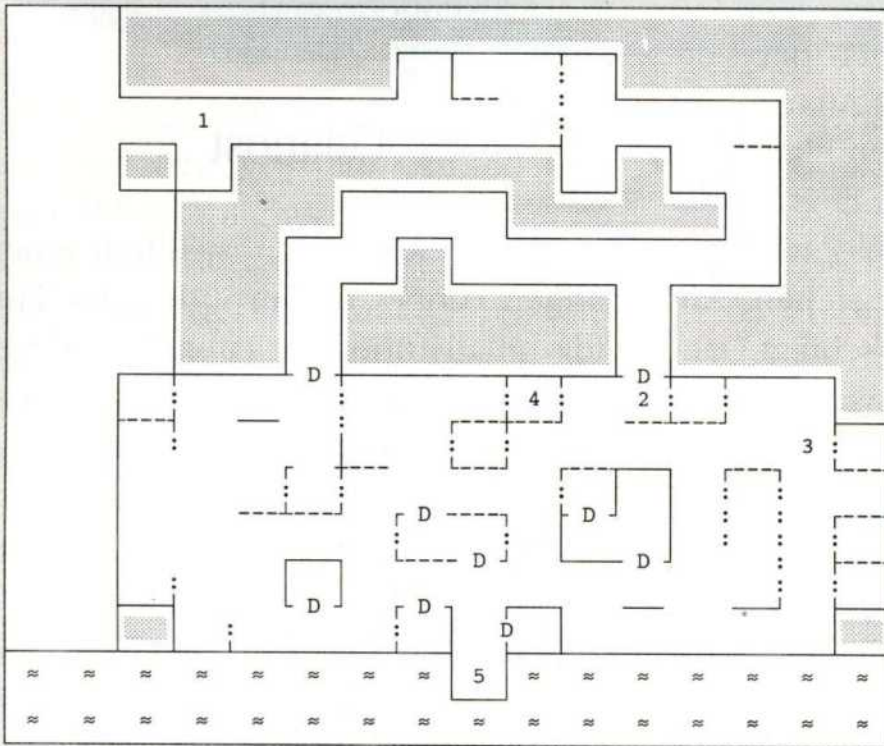
Man erreicht Celanost durch einen langen Tunnel, der im Süden aus Naulidis hinausführt. Der Tunnel würde jedem Biologen reichliches Betätigungsfeld bieten, so er es überlebte, denn die Flora und Fauna der Tiefe geben sich jede Mühe, sich von ihrer interessantesten und gefährlichsten Seite zu zeigen. Die 'Eyes of the Deep' vorrangig angreifen, das sind Unterwasser-Varianten der Beholders! Trotzdem kann ein 'Rest/Fix' nach einem Kampf Erfolg haben, besonders in den Seitenkammern des Tunnels.

Celanost ist nicht groß, man sollte die Sahuagin, die man bei (2) beobachten kann, verfolgen. Vorsicht, Sahuagin haben Priester, die man nicht zum Zaubern kommen lassen sollte! Wenn man bei der silbrigen Oberfläche bei (3) hochklettert, muß man oben das 'Crylokon', mit dem konservierten Zauberspruch, EINMAL benutzen - dann kann die Gruppe Luft atmen und diesen bösen Stützpunkt ausheben. Die Kämpfe bei (5) und (6) sind nicht zu schwer, wenn man vorbereitet reingeht, besonders 'Resist Fire' nicht vergessen. Hier klappen Feuer-Zaubersprüche natürlich wieder, sind aber gegen Feuergeister wirkungslos. Die Zauberer bei (7) sind schon schlimmer, besonders weil sie ZUERST angreifen und gleich mit 'Delayed Blast Fireball' in die Vollen gehen. Dann kann man auch gleich die restlichen Magier bei (10) aufspüren und dann relativ sicher rasten. Im Vergleich dazu werden die Eier der Seedrachen, bei (9) im Brunnen, relativ schwach verteidigt, die zwei 'Fire Minions' bei (8) sind ohne ihre Magie rasch ausgeschaltet. Mit 'Ice Storm' oder VORSICHTIG, nicht über Köpfe eigener Leute hinweg, mit 'Cone of Cold' angreifen, dann mit Pfeilen fertigmachen.

Nach den Eiern sollte man den Dieb

Fortsetzung auf S. 149

Caergoth, praktisch Spiel-Anfang



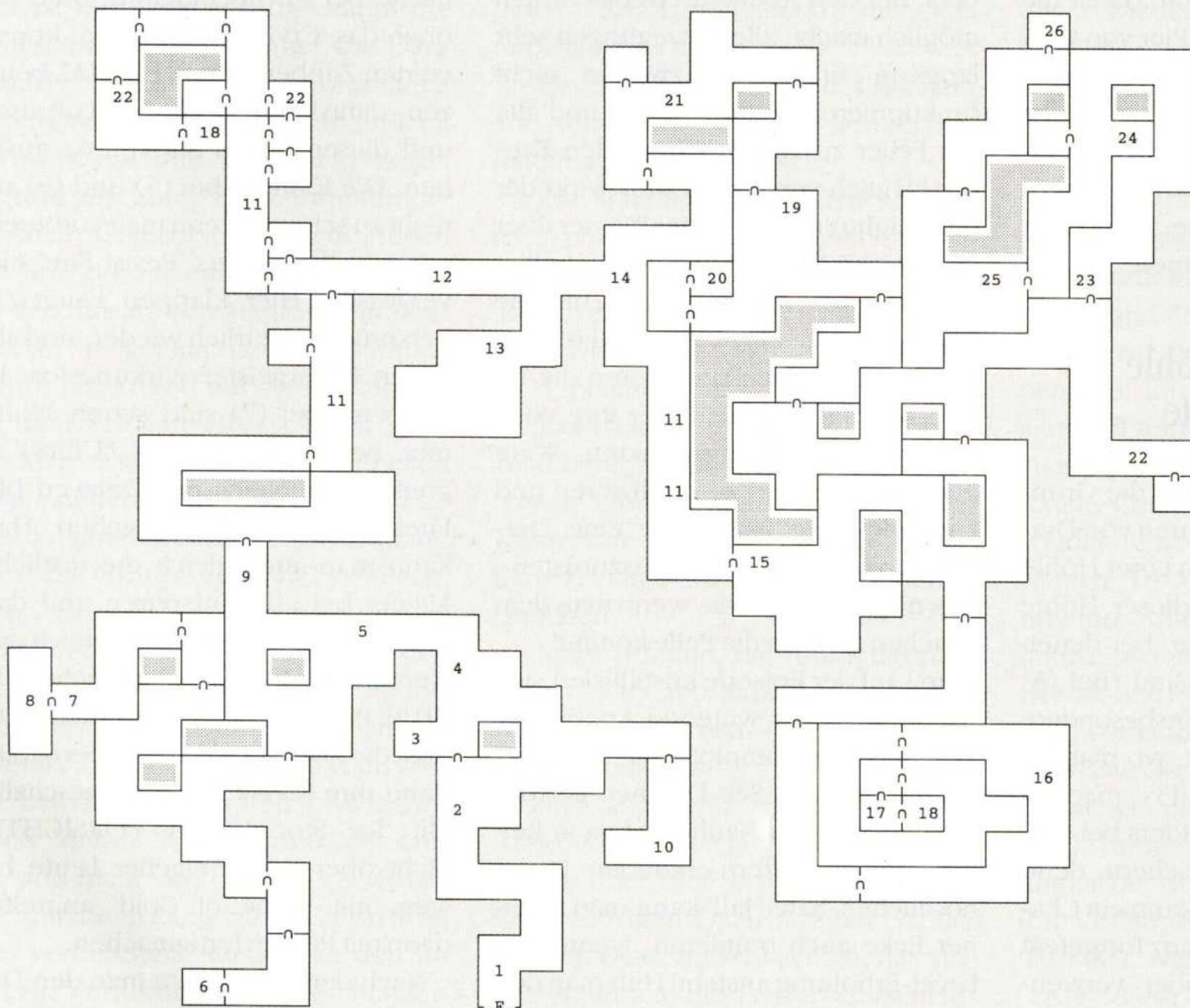
Caergoth ist der erste Ort, in dem sich die Gruppe frei bewegen kann - in Palanthis steht nur ein Auswahlmenü zur Verfügung, ob man zum Tempel, Trainingshalle etc. will. Als Erstes (nach Rast) dort zum Palast gehen. Journal #54, 'Geht nach Caergoth'.

- 1 Hier kommt die Gruppe an, sollte vorwärts gehen.
- 2 'Das WAR mal Caergoth' (Journal #65).
- 3 Drachen greifen an, zwei blaue, ein grüner. Reden über Schiff!
- 4 Frau mit Kind, versucht Leute zu begraben. Helfen!
- 5 Seeleute, die die Gruppe erst für Plünderer halten. 'Explain carefully'. Captain Daenor erzählt Journal #59, vom Überfall von Draconiern und Drachen. Mit den Seeleuten mitfahren ('Join')!

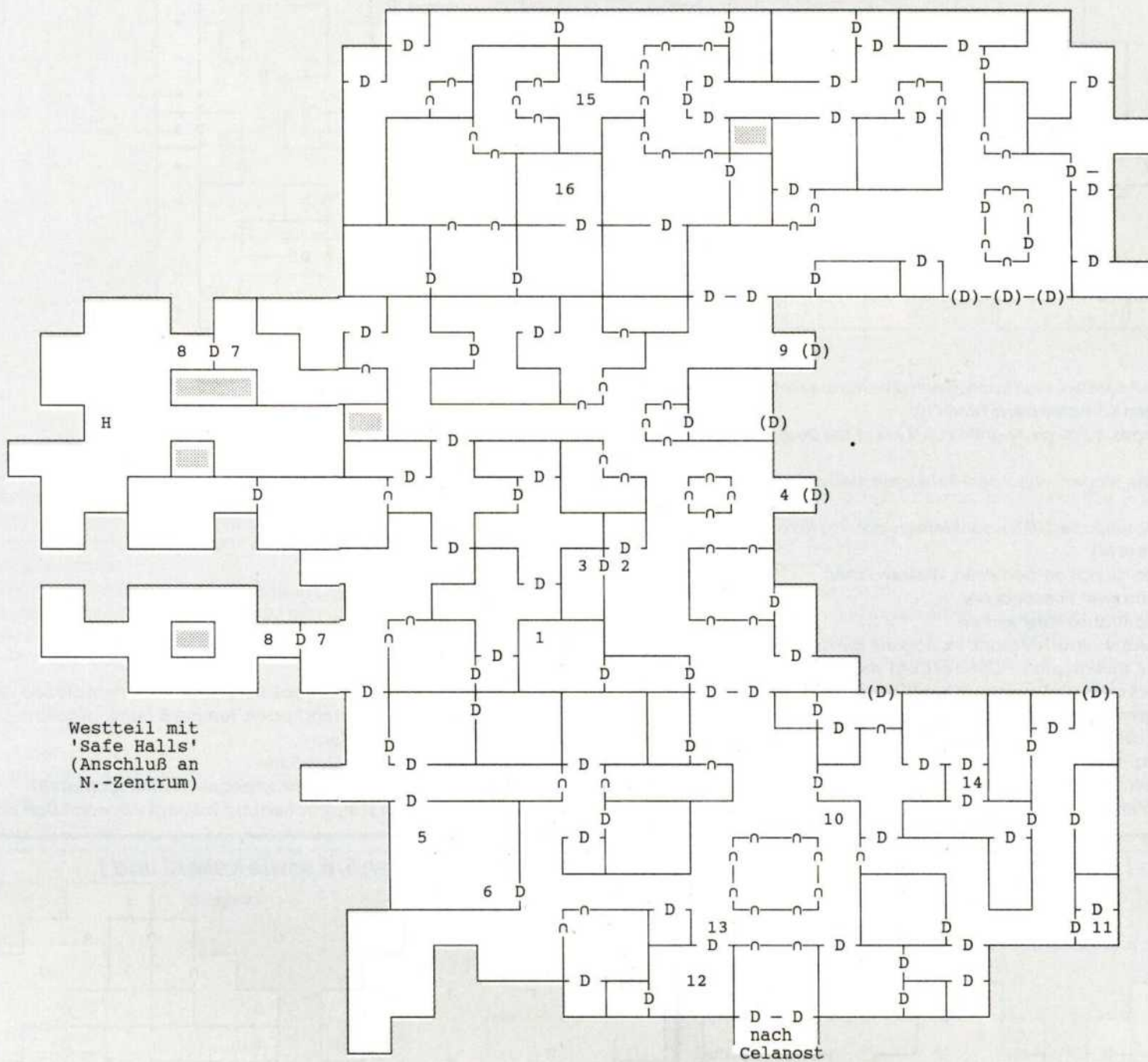
Orte & Ereignisse in den 'Draconier-Höhlen'

In dieser Höhle ist wegen der vielen zufälligen Angriffe ein 'Rest/Fix' nur an einigen Orten möglich, wobei der Eingang (1) und das 'Gefängnis' (8) recht sicher sind, aber an den Punkten (18) schon mal einige Unsympathen dazwischenkommen können.

- 1 Eingang zur Höhle - 'Rast' ist recht sicher möglich.
- 2 Falle - vom Dieb entschärfen lassen.
- 3 Hier liegen zerbrochene Waffen herum, manche davon blutig.
- 4 Stimmen sind im Norden zu hören. VORBEREITEN!
- 5 Angriff von Draconiern (4 Bozak, 7 Auraks, 5 Sivaks UND ein 'Dark Wizard', der sich mit 'Mirror Image' und 'Fire Shield' geschützt hat!). Schlimmer Kampf - kann eng werden, wenn der 'Wizard' zum Zaubern kommt! Mit 'Bless', 'Prayer', 'Protection from Evil', selber 'Mirror Image', 'Fire Shield' und eventuell 'Haste' vorbereiten. Kann man den 'Wizard', der hinter Ecke steht, mit Pfeilen angreifen, trifft spätestens der vierte, wegen 'Mirror Image'. Vorsicht vor den Auraks - nach ihrem ZWEITEN 'rise in new form' WEG von ihnen!
- 6 Kein Beholder, sondern eine 'Gas Spore'. NICHT angreifen!
- 7 Draconier-Wache wie bei (5), aber OHNE 'Dark Wizard'.
- 8 Dorfbewohner, an die Wand gekettet. Journal #47, 'Rest' möglich.
- 9 Draconier bewachen den Durchgang. Crysia, Schwester von Daenor, steht unter 'Charm'-Spell und hilft ihnen. 'Dispel Magic' parat haben! Kampf gegen 6 Auraks, 7 Sivaks, und einen 'Dark Wizard'.
- 10 Betrunkene Draconier (trotzdem angreifen).
- 11 Falle: herunterfallende Stalagtiten. Kein Problem bei guter AC!
- 12 Riesen-Käfer greifen an (eventuell zufällig).
- 13 'Purple Worms', danach zweite Welle: Spinnen.
- 14 Im Süden schreit eine Frau.
- 15 Drei Beholders (vorher SPEICHERN!). Danach (zufällig) Spinnen.
- 16 Sechs 'Umber Hulks'.
- 17 Alte Frau erzählt Journal #57, gibt ein 'Necklace of Missiles'.
- 18 Relativ sicher zum Rasten.
- 19 Riesen-Spinnen
- 20 Alter Mann aus Caergoth, Journal #39.
- 21 Spinnen spinnen hier herum (nicht lange ...).
- 22 Otyughs und Shambling Mounds (immun gegen Feuer!).
- 23 Kleine menschliche Fußspuren.
- 24 Leiche von Oteef, dem Wirt von Caergoth.
- 25 Crysia, mit blauen Drachen, erzählt von 'Treffen auf Taladas'. Dann greifen drei schwarze, drei blaue Drachen die Gruppe an. Wohl dem, der da eine 'Drachen-Lanze' in der Hand hat...
- 26 Crysia fliegt auf blauem Drachen davon. Pfad zurück zur Küste. 'Set sail for Taladas'!

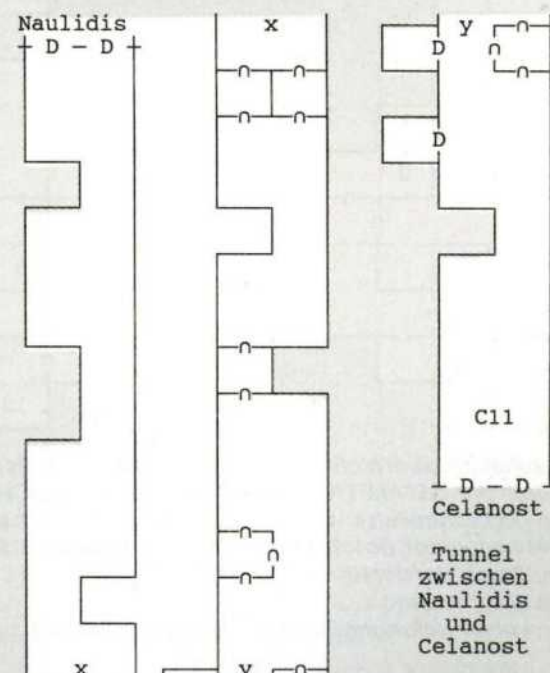


Naulidis, Stadt der See-Elfen (Zentrum, siehe Journal #64)

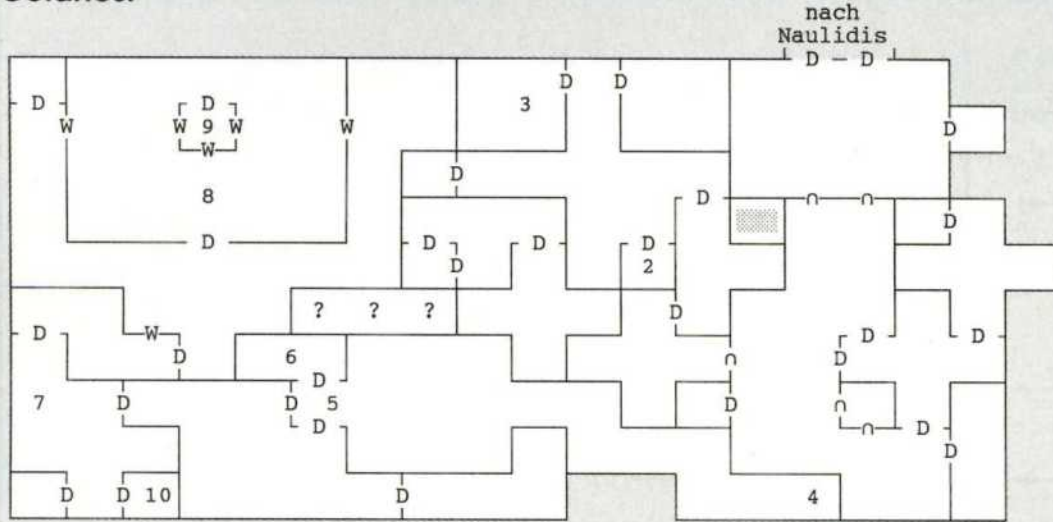


In Naulidis kommt es zu vielen zufälligen Angriffen (Drachen, Seeschlangen). Feuer-Spells gehen NICHT, dafür wirkt 'Lightning' über gleiche Fläche wie 'Fireball'. Pfeil und Bogen können NICHT genutzt werden. Nur Spieler, die 'Ring of Free Action' tragen, können sich 'normal' bewegen (denen 'Dragonlance' geben!).

- 1 Hier wacht die Gruppe nach Schiffbruch auf. Lyzian, Journal #14.
- 2 Ein See-Elf-Junge bittet Gruppe, seine Schwester zu suchen.
- 3 Mit 'Look' Kinder finden, mitnehmen.
- 4 'Zurück! Drachen hinter der Tür!' Aber einer bricht durch ...
- 5 Elfen-Tempel, in dem Drachen herumturnen (Stücker zwei).
- 6 Tür, von Drachen-Krallen beschädigt. Trotzdem weiter?
- 7 Sehr feste Tür. Rufen (Shout)! Elfen antworten, lassen ein.
- 8 Beim Verlassen: Bringt unseren Kriegern Speere! (Machen)
- 9 Elfen, die sich über den Nachschub freuen.
- 10 Elfen-Kinder, zur 'Safe Hall' tragen. Später: Elfen bitten um Hilfe mit verwundeten Krieger. 'Neutralize Poison' anwenden. Beim nächsten Mal in 'Safe Hall': 'Hinge' (Scharnier) holen. Karte von Naulidis (Journal #64, fast korrekt) wird mitgegeben.
- 11 Die Schmiede, in der man das benötigte Scharnier holen kann.
- 12 See-Drachen.
- 13 Prinz Lyzian: 'Daenor ist im Palast, in meinen Gemächern' (16).
- 14 Drachen und See-Schlange.
- 15 Sahuagin, die 'Teufel der Tiefe', greifen an. Tridents mit GIFT!
- 16 Daenor phantasiert von 'gestohlenen Seedrachen-Eiern', 'Talhook' (Führer der Sahuagin). Daenor mitnehmen, 'Heal' wirkt aber nicht. Crysia erscheint in magischem Portal, Daenor erzählt Journal #33. Lyzian: 'Ich habe Idee, wo Talhook die Dracheneier versteckt'. NACH Rückkehr von Celanost hier Angriff von Talhook und Sahuagin, vorbereitet reingehen! Belohnung der Elfen: eine Drachenlanze! Die Elfen bringen die Gruppe dann nach Taladas, ins Dorf Hizden.
- C11 Wenn man in Celanost die Dracheneier gefunden hat und zurückgeht, nähern sich hier VIELE Drachen. Eier übergeben, stehenbleiben!



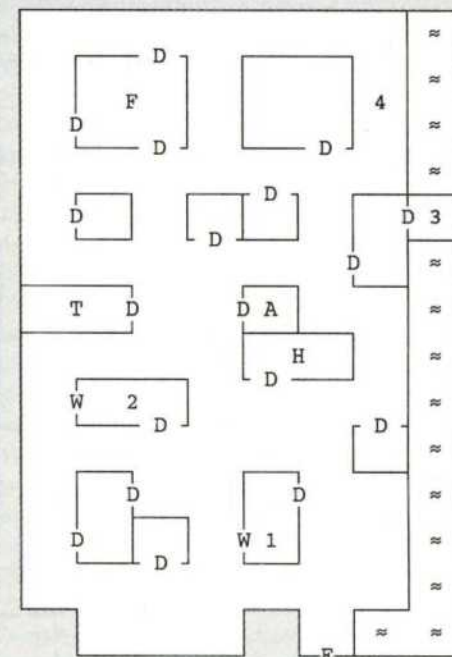
Celanost



In Celanost kommt es zu zufälligen Angriffen. Man kann, wenn die Gruppe nicht zu abgekämpft ist, versuchen zu rasten. Sicher ist es nach den Kämpfen bei (6) und (10).

- (1) Im Gang, nördlich des Ausganges, zufällige Angriffe von 'Eyes of the Deep' (Unterwasser-Beholder), Kraken, Seeschlangen.
- 2 Sahuagin ziehen einen Schlitten. Warten, verfolgen! Bei Angriff: sieben Sahuagin, eine S.-Priesterin. Der Schlitten enthält LUFT!
- 3 Schacht nach oben, silbrige Oberfläche: LUFT! Hochklettern, das 'Crylokon' EINMAL benutzen, man kann Luft atmen. Ankunft bei (4).
- 4 Beim Rückweg hier runter, dann 'Crylokon' benutzen, Wasser atmen.
- 5 Hinterhalt! 3 'Fire Elementals' und zwei 'Fireshadows'.
- 6 'Fire Minion' und Elementals. Danach ist 'Rest' sicher.
- 7 Schwere Kampf gegen 'Dark Mage', zwei Fireshadows, Rogues, die ZUERST angreifen! Gut vorbereiten!
- 8 Vier Fireshadows, 2 Fire Minions, 2 Elementals - 'Cone of Cold' mögen die alle nicht!
- 9 Brunnen, mit See-Drachen-Eiern drinnen. Tauchen ('Dive'), bis man alle hat. Am besten dazu Rüstung ablegen (nicht 'Ready').
- 10 Fire-Elementals, Magier u. 4 Rogues greifen von hinten an. Auch hier GUT vorbereiten! 'Resist Fire' ist wichtig.
- (11) Beim Rückweg im Gang im Nordosten kommen viele Drachen, denen die Dracheneier geben, stehenbleiben. Drachen greifen danach die See-Elfen nicht mehr an. Die versprechen Belohnung, abzuholen in Gemächern des Prinzen, (16) in Naulidis. Dort noch ein Angriff von Sahuagin!

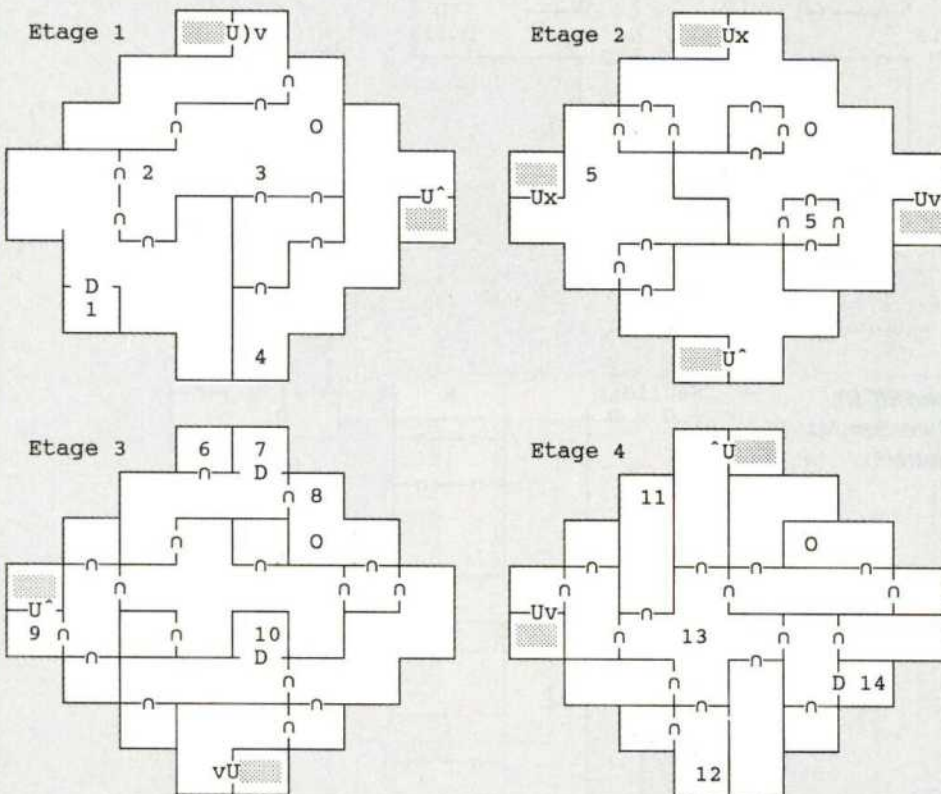
Hizden, Dorf im NW von Taladas



In Hizden wacht die Gruppe bei (1) auf, nachdem die See-Elfen sie nach Taladas gebracht haben. Tempel & Trainingshalle nutzen!

- 1 Sicher zum Rasten!
- 2 Leerstehendes Gebäude
- 3 Ezra wohnt hier, Crylokon geben, erzählt Journal #37
- 4 Angriff von See-Drachen und Sahuagin! Danach Dorf sicher.

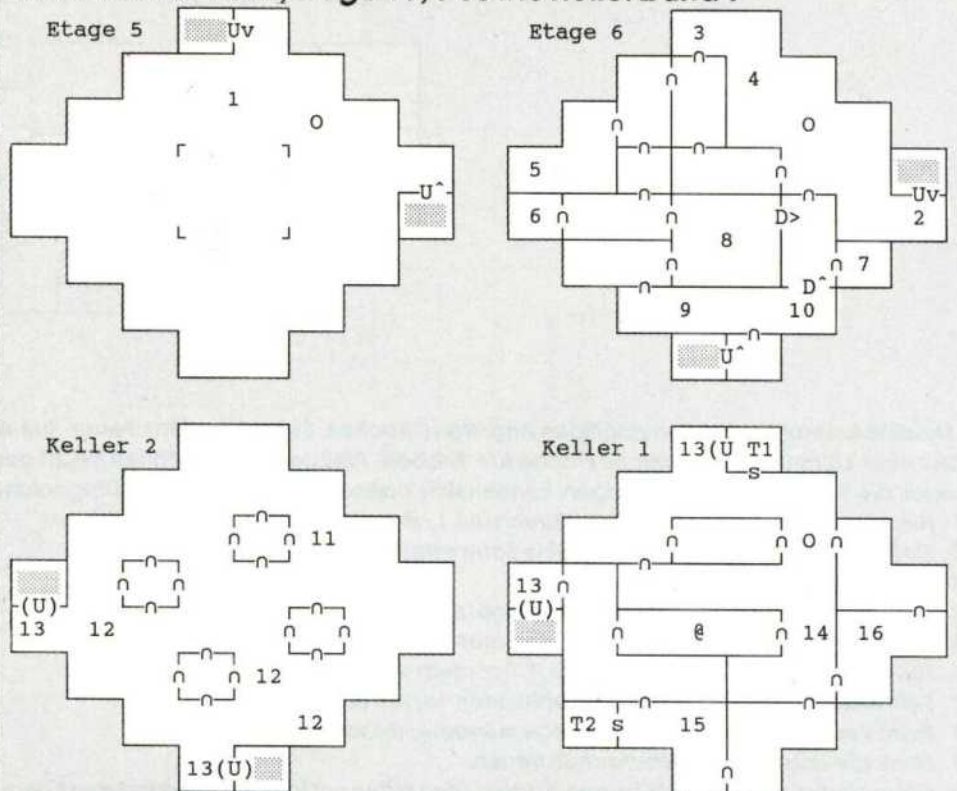
Turm von Luminari, Etagen 1 bis 4



Im ganzen Turm zufällige, aber nicht zu haarige Angriffe. Oft ist 'Rest/Fix' einmal ungestört möglich. Durch den GESAMTEN Turm zieht sich bei O ein LOCH. Wenn man da reintrifft, fällt man - logischerweise - zum Keller 2, aber erstaunlich sanft! Die Keller habe ich nach Level 4 erkundet, da ich das Loch im Boden bei Level 5 ÜBERSEHEN habe ...

- 1 Türplattform, 'Porch' vor der Tür - später WICHTIG!
- 2 Irgendetwas huscht davon ...
- 3 Ettin, in Spinnweben gefangen. Befreien. Greift trotzdem an, zusammen mit den Spinnen.
- 4 Ankunftspunkt vom Teleporter T1 aus dem Kellergeschoß 1.
- 5 Ettins und zweiköpfige Trolle, reichlich.
- 6 'Eigenartiges Gerät', mitnehmen ('Odd contraption').
- 7 Lagerraum mit Baumaterial.
- 8 Schätze!
- 9 Ein Gnom sitzt auf der Treppe, vor magischer Barriere. Er will sein ??? haben. Hilfe anbieten, 'Odd contraption' geben. Da zerbricht er die Barriere und verschwindet!
- 10 Ettins und Zweikopf-Trolle kommen zurück. Danach sicher zur Rast.
- 11 Teleportation nach (12).
- 12 Ankunftspunkt für Teleporter (11), falls nicht ausgeschaltet.
- 13 'Spectral Minions' mit Haufen Edelsteine, verlangen Wegzoll. Gut vorbereiten, angreifen. Acht 'Spectral Guardians'. Beute VERFLUCHTES Long Sword, Edelsteine. Dann sicher zum Rasten.
- 14 Tür mit 'Knock' öffnen, Papier lesen (Journal #52).

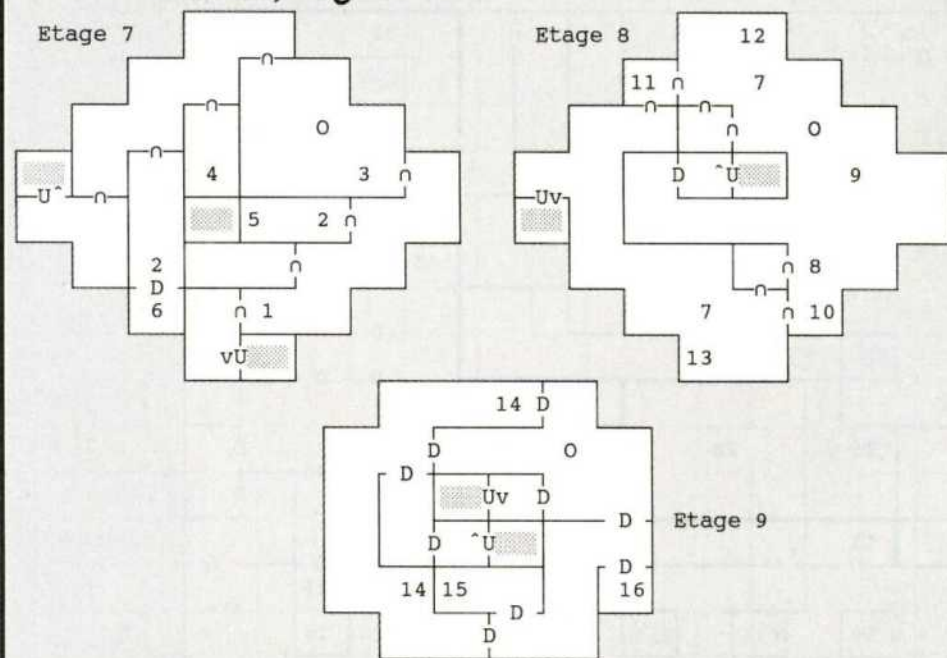
Turm von Luminari, Etagen 5, 6 sowie Keller 2 und 1



Die Kämpfe im Turm werden nach oben (und ganz unten) schwerer.

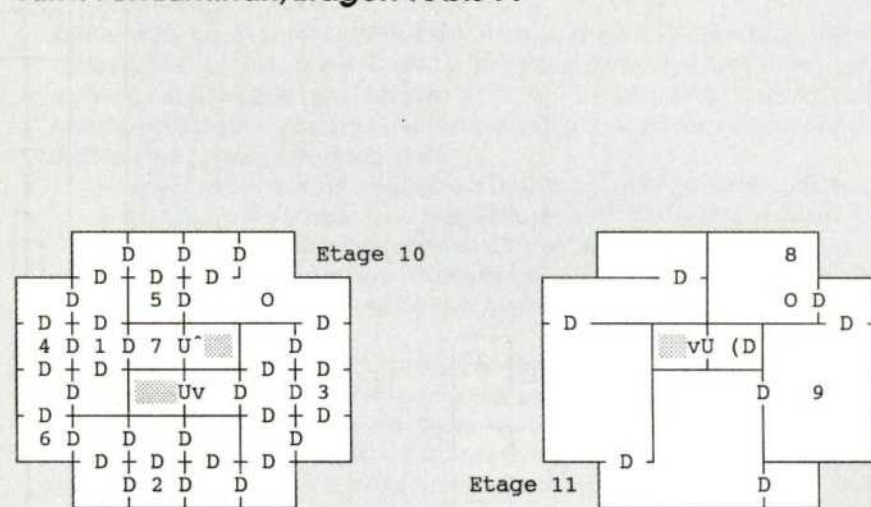
- 1 Im gesamten Geschoß außer dem 'Viereck' in der Mitte Verletzungen durch - einen Energiewirbel. In der Mitte 'Rest' sicher.
- 2 Gorgonen greifen an! Können durch ihren Atem versteinern ...
- 3 Stimmen, sprechen darüber, einen alten Magier zu töten.
- 4 Drei 'Dark Mages'! stehen ECHT GUT für eine 'Blade Barrier'. Trotzdem GUT vorbereiten, vorher speichern!
- 5 Umber Hulks
- 6 Teleport nach (7), wenn angeschaltet
- 7 Teleport-Ziel von (6)
- 8 Umber Hulks und Beholder, sie fiesen! Verspotten (Taunt), Kampf
- 9 Teleport nach (10)
- 10 Teleport-Ziel von (9)
- 11 'Aufschlagplatz' im Keller 2! Kampf mit Purple Worms, Otyughs von allen Seiten, zweimal. Mit 'Climb Mound' Keller 1 erreichen!
- 12 kleinere Schätze, wenn man hier 'Look' macht.
- 13 Von Schutt versperrte Treppen
- 14 Hydras greifen an
- 15 Teleport nach (16)
- 16 Teleport-Ziel von (15)
- T1 Teleportiert nach (4) im Geschoß 1
- T2 Zu finden nach Begegnung mit sterbender Elfenfrau in Etage 10, 'It must be UNDER the porch!'. Teleportiert nach Etage 11, ist EINZIGER Weg zum 'Penthouse' von Fastillion. Trotz des Hinweises nicht ganz einfach zu finden ...

Turm von Luminari, Etagen 7 bis 9



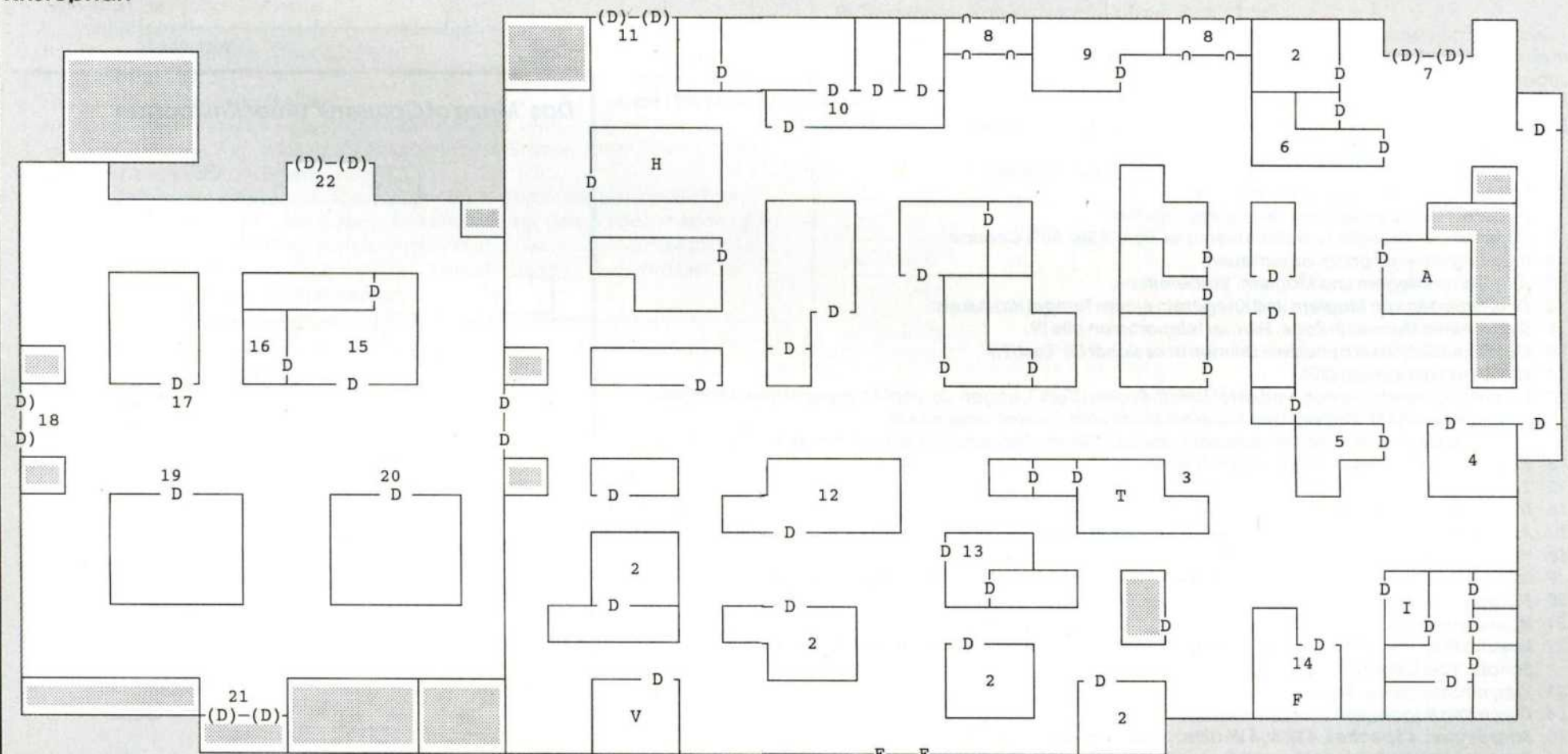
- 1 Schlechte Falle! Nicht zu entschärfen - Ist aber VERROSTET!
- 2 Zwei 'Beholders'.
- 3 Kampf zwischen zwei Gruppen von Beholders. BEIDE Parteien stürzen sich aber auf die Gruppe: 3 Beholders, 4 Gorgons, 4 Umber Hulks. Gut vorbereiten, SPEICHERN!
- 4 Teleportation nach (5).
- 6 Raum mit Hebel 'Teleporter'. Ist erst auf 'ON', auf 'OFF' setzen.
- 7 Fire-Elementals greifen von allen Seiten an.
- 8 Fire-Elementals (16 Stück) tanzen um eine Truhe. Angreifen! Truhe von Dieb öffnen lassen.
- 9 Teleporter nach Etage 5, in Mitte des 'Wirbels'.
- 10 Teleporter nach (11)
- 11 Teleport-Ziel von (10)
- 12 Teleporter nach (13)
- 13 Teleport-Ziel von (12)
- 14 Patrouillen mit einem Beholder, ungefähr 8 Gorgons
- 15 Teleporter nach (16)
- 16 Teleport-Ziel von (15)

Turm von Luminari, Etagen 10 bis 11



- 1 Sieben Eisen-Golems bewachen schwere Tür. Angreifen!
- 2 Teleporter nach (3)
- 3 Teleport-Ziel von (2)
- 4 Teleporter nach (5)
- 5 Teleport-Ziel von (4)
- 6 Elfen-Frau, von versteinerte Gorgone zerquetscht. Helfen, Gorgone wegnehmen ('Remove'). Letzte Worte: 'Ihr müßt Fastillion reichen. Tell him ...'. Und dann 'It must be under the porch'. Sie hinterläßt Long Sword+4 und Bracers AC2
- 7 Treppe ins Zentrum von Etage 11, dort die Tür IST ZU.
- 8 Teleport-Ziel vom Teleporter T2 im Keller 2 unter der 'Porch'.
- 9 Labor des Zauberers Fastillion. Ihn anschreien, sonst hört er nichts ('Scream and shout'). 'Explain mission'. Er spricht (Journal #10), weist an: 'Findet das Hulderfolk östlich von Trilloman', 'Findet das Orakel von Tengur in den Gräbern unter Kristophan'. Gibt Schlüssel für die 'Tombs', dann Journal #46. 'Ihr könnt durch die Tür im Norden raus'. Das geht schnell...

Kristophan

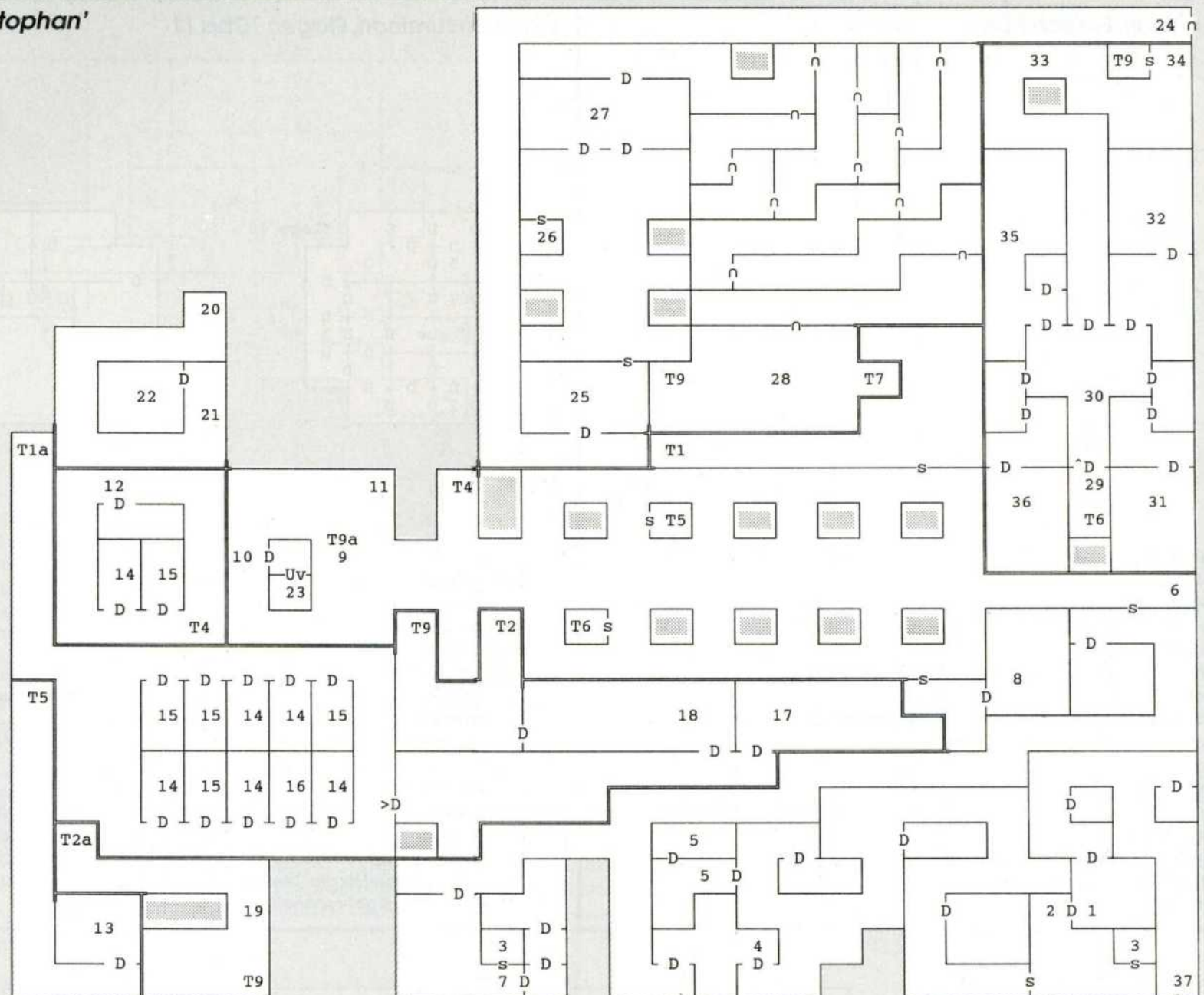


Im Ort einige Kämpfe wahrscheinlich zufällig. Wenn man in ein Haus mit Minotauern, bei dem man ausgeworfen wurde, wieder eindringt, Kampf! Auch Minotauern haben Zauberer.

- 1 Kommt man in Kristophan an, landet man erst vor dem Haus einer uralten häßlichen Frau, (Journal #1). Eshalla wird aber NICHT wieder schön, wenn man sie küßt...
- 2 Privat-Häuser. Nicht zweimal reingehen!
- 3 Räuber ('Thugs')
- 4 'Das Orakel von Tengur' - aber hier steckt nur ein mieser Wahrsager, Journal #21. Das echte 'Orakel' ist in den 'Tombs'!
- 5 Zwei schwarze Magier, fünf Räuber (vorbereiten!) T verkauft Magie-Schriftrollen
- 6 Leerstehendes Haus (Sicher zum Rasten!)
- 7 Zum 'Tomb von Kristophan'. Blockiert.
- 8 Zur alten Stadt. Blockiert.
- 9 Alter Tempel. Schein versperrt zu sein.
- 10 'Stables' bieten Zimmer für 400 Goldstücke an... in der 'Inn' geht's für EIN Goldstück...
- 11 Tür zur Arena - da kommt man auch nicht durch.

- 12 'Geht bitte - oder würdet ihr gerne zum Tee bleiben?' ('Stay'). Information: 'Das Buch Amrocar wurde aus Bibliothek gestohlen'.
- 13 'Hufe werden poliert'. Geht man das zweite mal rein, Kampf gegen ca. 10 Minotauern, zwei Minotaur-Magier.
- 14 'Talk' in der Taverne, aber erst, wenn 15 bis 22 erkundet. Dem Taschendieb Selias über die Mission der Gruppe erzählen. 'Vielleicht weiß ich einen Weg in die "Tombs"'. Dann: Angriff von Drachen! Selias: 'Zum alten Tempel!' (9).
- 15 'Imperial Library'. Über 'Amrocar' fragen. Nachdem der Minotaur davongaloppiert ist, erzählt ein Mann Journal #63.
- 16 Leseraum, Bücher (lesen!) sind Journal #50, #56, #23.
- 17 Ministerien. Da geht's nicht rein.
- 18 Zum Palast des Königs Ambortin XI
- 19 Senat von Kristophan
- 20 Villa von Arishanolis III, Kaufmann
- 21 Kasernen. Da kommt man nicht rein.
- 22 Tor zum Palast der Königin.

'Tombs von Kristophan'

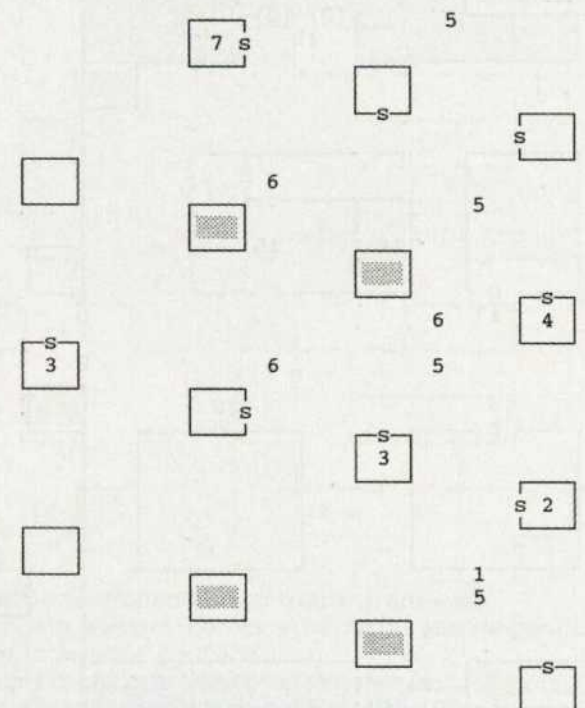


In den 'Tombs' ist es an vielen Stellen möglich zu rasten. Die zufällig auftretenden Gegner sind nicht zu schlimm, meist kann man die volle Zeit für 'Rest' ausnutzen. Das Gebiet wimmelt von Teleportern, wobei die ZWEIFEITIGEN Teleporter z.B. mit T6 und T6 bezeichnet wurden, ein T6 teleportiert zum anderen T6. Aber T1 transportiert nach T1a, dort anderen Weg finden. Von T7 geht es ins 'Maze of Columns', Karte 19.

- 1 Im Westen sind Stimmen zu hören.
- 2 Diebe greifen an, Selias steht mit der Diebesgilde auf Kriegsfuß.
- 3 Schatzraum! Relativ sicher für 'Rest/Fix'.
- 4 Sieben Otyughs und sieben 'Shambling Mounds'.
- 5 Insgesamt 14 Otyughs und Shamblers, bei 'Rest' 9 Std. 50% Chance.
- 6 Ursprünglicher Eingang, zugemauert.
- 7 Angriff von Krieger und Magiern. Vorbereiten!
- 8 Zwei Gruppen von Magiern und Krieger in einem Tempel Hiddukels.
- 9 Statue eines Mannes in Robe. Hierher teleportieren alle T9.
- 10 Goldenen Schlüssel benutzen! Drinnen ist es sicher für 'Rest/Fix'.
- 11 Falltür mit Leiter, nach (20).
- 12 Durchscheinende Gestalt, verbietet Eintritt. Reden ('Talk'), fragen. Journal #3, braucht 'Herzförmigen Schlüssel' von (16). Geben! Man findet ein Stück vom 'Orakel', Journal #41.
- 13 Die Tür wird von einem 'Mimic' bewacht, drinnen 2 Death Dragons, Vampire. Vorbereiten, speichern!
- 14 sieht aus wie Schatztruhe, ist aber ein 'Mimic'.
- 15 Schatztruhe
- 16 Truhe mit 'Herzförmigem Schlüssel' für (12).
- 17 Acht 'Black Puddings' von zwei Seiten. Mit Feuer erlegen!
- 18 Hydras und Purple Worms, reichlich
- 19 Spectre eines Steuereintreibers. Angreifen (wenn das so einfach wäre ...). 2 Death Dragons, 2 Vampire. Gut vorbereiten!
- 20 Fußpunkt der Leiter von (11)
- 21 Irgendwer weint
- 22 Spectre fragt nach dem 'Circlet of Gold'. Geben! (liegt bei 33). Stück vom Orakel (Journal #8), Schatz: 'Fine Long Bow' (wie +3).
- 23 Weg nach unten zur Krypta.
- 24 Durch den Bogen geht's zurück nach 23.
- 25 Sarg öffnen. 4 Spectres, 4 SKW, 6 Wraiths, 3 Vampire greifen an.
- 26 Zerschmetterter Teleporter zum 'Maze of Columns'.
- 27 Zerbrochener Sarg des alten Königs. Bei 'Suche' findet man Stück vom Orakel, Journal #62.
- 28 Vampire haben Stück vom Orakel! Gut vorbereiten, vier Spectres und 12 Vampire, von allen Seiten! Orakel-Stück mit Journal #34.
- 29 führt ins 'Maze of Columns'. Schild davor 'Nicht betreten!'.
- 30 Einseitige Tür, man kommt NICHT mehr nach Süden durch.
- 31 Ein 'Spectral Minion' grüßt: 'Willkommen zu Lord Destries Show'. Angebot ablehnen, vier Spectres, vier Ghosts, 4 Vampire.
- 32 Etwa ein Dutzend Zweikopf-Trolle werden hier rasch kopflos ...
- 33 Sieben Hydras (das sind 84 Köpfe ...).
- 34 Fünf Death Dragons (auch die mögen keine Drachenlanzen), Vampire und Spectres. Ein 'Circlet of Gold' wird gefunden (für 22).
- 35 Wenn man versucht, die Tür zu öffnen, greifen Untote an. Ein Lich (Vorsicht! Er zaubert!), Zombies, Vampire, Ghosts.
- 36 Spinnen greifen an. Im 'Web' Stück vom Orakel, Journal #28.
- 37 Zehn Umber Hulks warten auf ihre Demontage.
- 38 Verläßt man die 'Tombs' (Nach Besuch im 'Maze', Karte 19), so schlägt ein Kleriker (Gruppen-Mitglied) vor, das Orakel hier zurückzulassen. Selias aber hat es gestohlen! Es explodiert in seiner Hand.

Zur Stadt

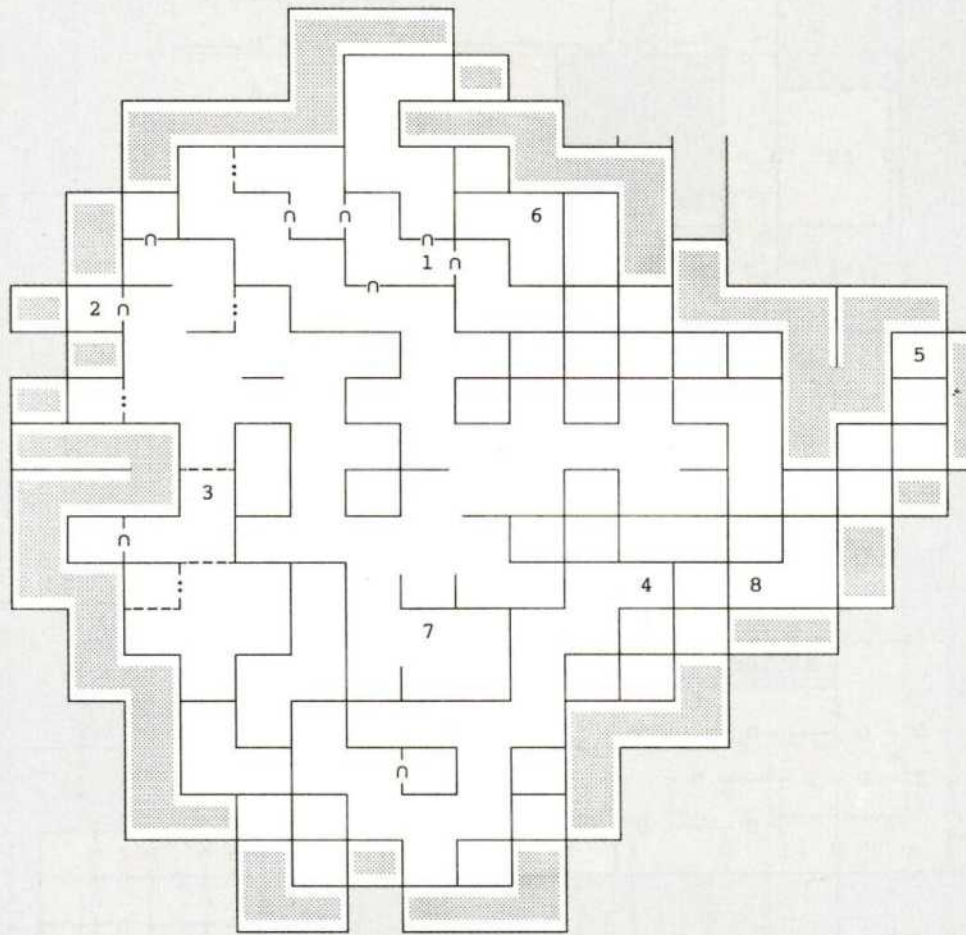
Das 'Maze of Columns' unter Kristophan



Dieses 'Maze of Columns' ist gar kein richtiger Irrgarten, sondern eigentlich recht klein, teleportiert aber vom Rand immer wieder hinein, so daß der Eindruck riesiger Größe nach allen Richtungen entsteht. Geht man z.B. nach Norden, so wiederholen sich nach den Schatzkammern 2 und 4 beliebig viele leere Kammern - eben die ausgeräumten Kammern 2 und 4! In den Kammern ist das Rasten relativ sicher. Den Teleporter T9 (3) findet man NUR, wenn man nach Süden geht!

- 1 Ankunftsort von T7 in 'Tomb Ost'.
- 2 Schatzkammer
- 3 Teleporter wie T9 nach T9a vor Crypt
- 4 Schatzkammer
- 5 Fallen, entschärfen oder umgehen
- 6 Angriff von Hydras und Gorgons aus allen Richtungen
- 7 Schatzkammer mit Truhe, 'Rusted Key' paßt. 'Girdle of Giant Strength' (Str. auf 23!), 'Eyes of Petrification' (VERFLUCHT! Das Ding versteinert den Träger!)

Tal des 'Hulderfolks', Wald-Elfen



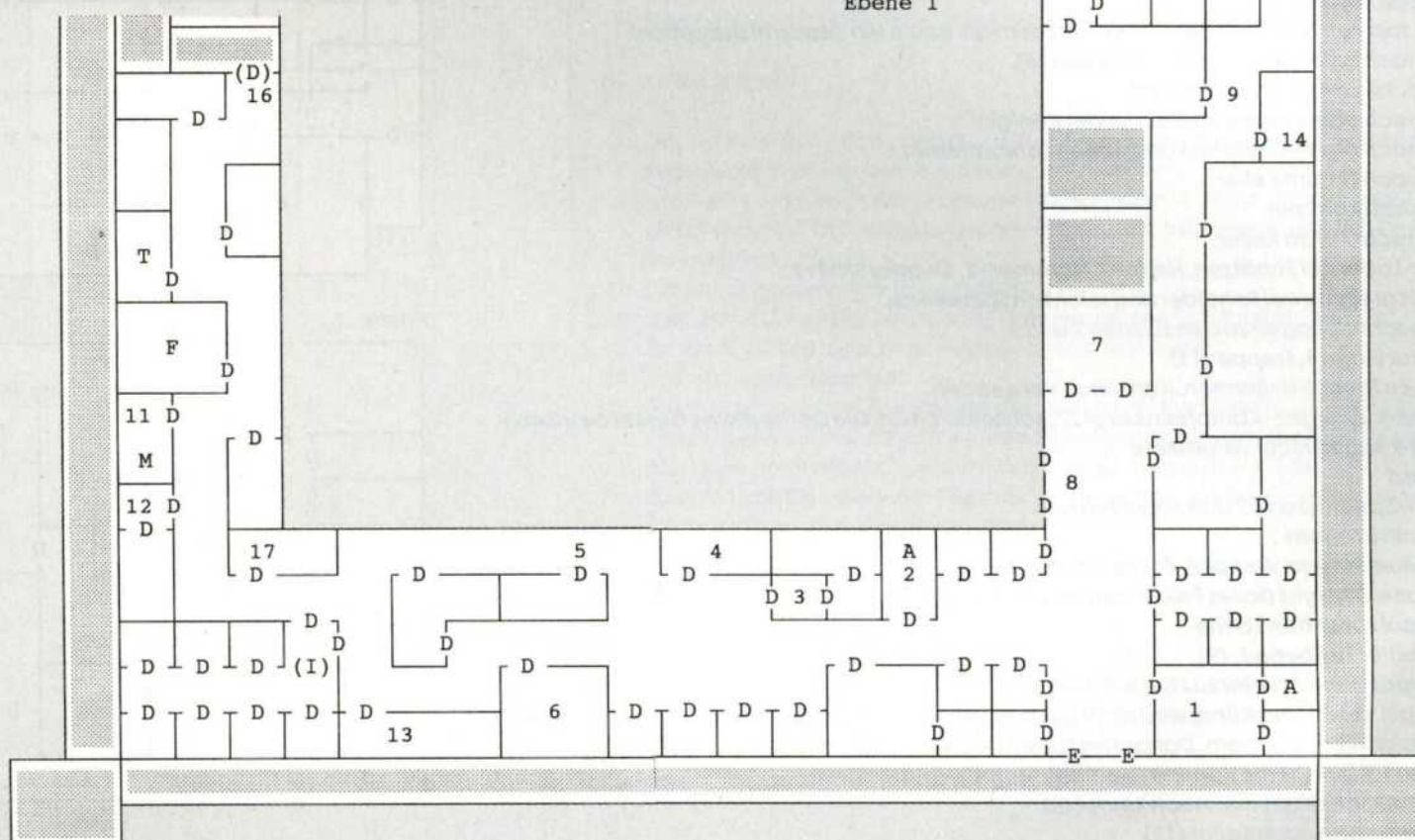
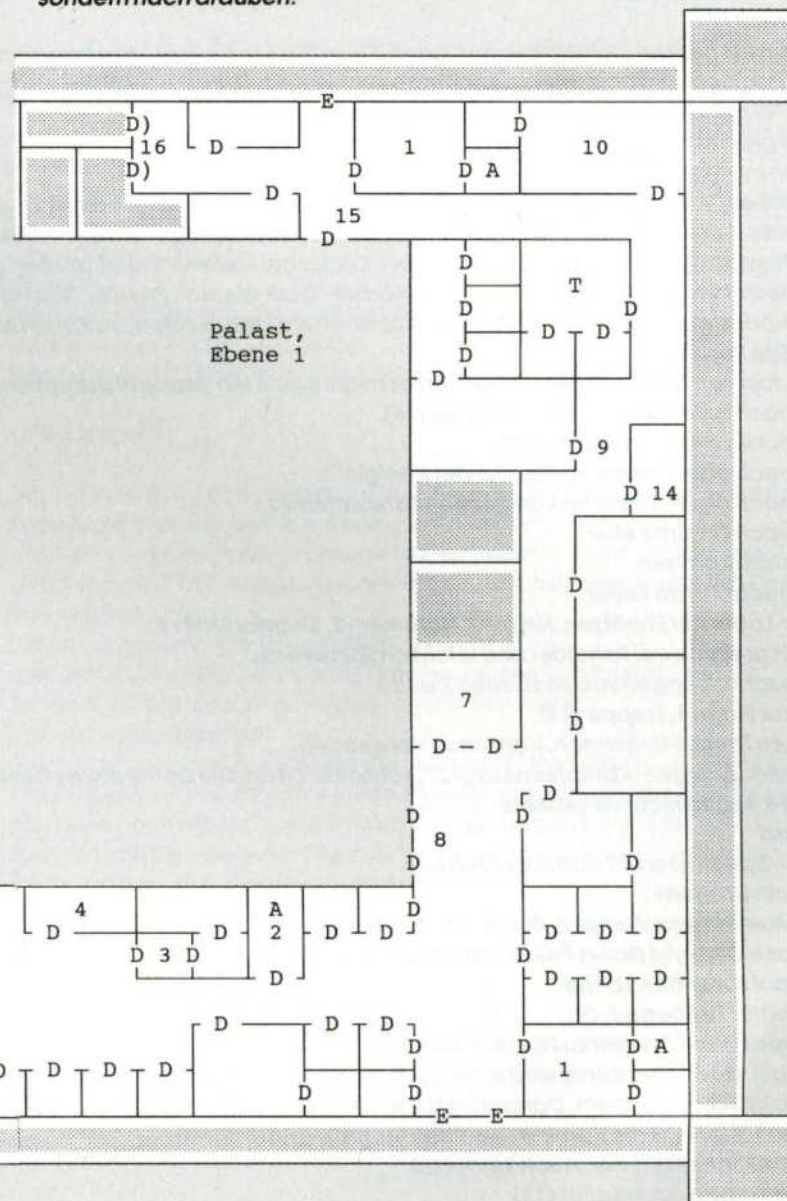
Ein verwirrendes Gelände, praktisch ohne visuelle Anhaltspunkte. Alles sieht gleich aus, und durch die meisten 'Wände' kann man mit einiger Anstrengung durchlaufen. Keine Kämpfe, aber konstanter Hilfpunkt-Verlust durch HUNGER! 'Hulders' lassen sich erst nicht sehen, nur eine Frau, Elea, bringt der Gruppe die Sprache bei.

- 1 Hier geht's los, nachdem Gruppe unter magischem Einfluß in dieses Tal gelaufen ist (von 'Cleff' östlich von Trilloman).
- 2 Tasslehoff, der Kender, wird hier angetroffen. Journal #6.
- 3 Warten, Horchen, lernen. (Journal #29).
- 4 Noch mehr Worte.
- 5 Eine Quelle. Rasten, stärkt etwas.
- 6 Name sprechen, eine Elfen-Frau gibt Bündel mit Essen. Lehrt Grußwort 'Gebene'.
- 7 Mit 'Gebene' antworten, König und Königin erwarten Gruppe. Sollen aber noch die Blätter an der 'Mutter der Bäume' zählen.
- 8 'Mutter der Bäume'. Zählen, zurück zu (4) oder (5). Nochmal der gleiche Auftrag: alle Blätter bis auf eins abrufen! Dann gibt es Belohnung: Composite Long Bow+4, 20 Arrows+4, Elfin Chain Mail, zwei Sonder-Items: 'Ring of Deception', verrät Draconier, die sich tarnen, und die 'Iron Dragon Scale'. Elea gibt Auftrag: 'Wenn ihr eine Frau trefft, die mir ähnelt, meinen Namen sagen.'

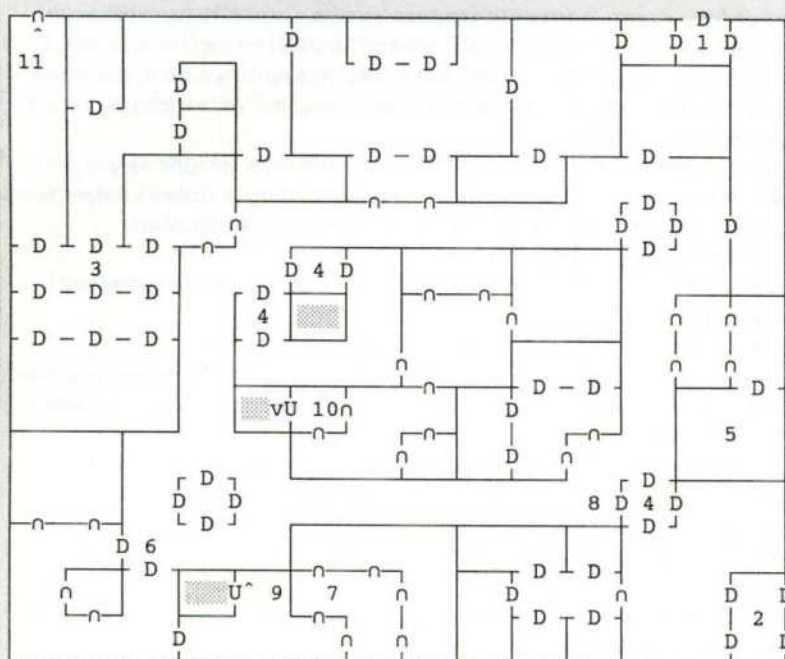
New Aurim

Kommt man nach New Aurim, bemerkt man eine 'starke Ausstrahlung des Bösen'. Viele Draconier, dazu Truppen, die Leute mit Gewalt für den Tempel rekrutieren. Man sollte sich den Rebellen anschließen. Kämpfe können mittelschwer sein, die an bekannten Orten gut vorbereiten! Auch 'Thenol Wizards' sind mit 'Mirror Image' und 'Fire Shield' gegen Angriffe geschützt!

- 1 Wachen. Man kann mit ihnen sprechen, sie angreifen oder sie ignorieren. Bei Angriff bekommt man es mit 2 Magiern, etwa 10 SKW, fünf normalen Krieger und 4 'Warlords' zu tun. Danach dann auch mehr Angriffe auf den Straßen.
- 2 Ein Draconier hat hier einen Waffenladen.
- 3 Priester und Hith-Fanatiker. 'Seid ihr hier, um in den Dienst von Hith zu treten?' (Nein, natürlich).
- 4 Tempel von Ildamar. Reichlich Vampire hausen hier, Vorsicht!
- 5 'Temple pressgang', gewaltsame Rekrutierer, angreifen! Achtung, der 'Enchanted Sivak' explodiert wie ein 'Meteor Swarm'! Die befreiten Gefangenen teilen mit: 'Sucht den Mislaxa-Kleriker in der Taverne' (bei F).
- 6 Hier hausen Draconier: 10 Enchanted Baaz, ein 'Enchanted Aurak'. Der explodiert wie ein 'Fireball'! Der 'Ring of Deception' vom Huldervolk zeigt, daß das Draconier sind.
- (I) Die Herberge ist nicht sicher, ein 'High Priest' und Fanatiker greifen an (einmal, dann wissen sie's besser ...).
- F Der Kleriker gibt den Auftrag, die Geiseln zu befreien, dann zurückzukommen. Die Geiseln sitzen natürlich im Gefängnis (9).
- 7 Tempel von Hith. Wenn man sich für einen Auftrag zur Verfügung stellt, soll man sich einen 'Clay Pass' vom Kommandanten (17) holen, der wird zum Dienst einteilen.
- 8 Zum Palast des Königs. Mit 'Knock' und 'Enter' kann man rein, gelegentlich Kampf gegen Baaz-Wachen. Hat man KEINE Uniformen von Thenol dabei, ist Angriff wahrscheinlicher.
- 9 Gefängnis, Tür aufbrechen ('Bash'). Kampf gegen Priester, Krieger, ein 'Enchanted Sivak'. Vorbereiten! Gefangene befreien.
- T 'Rest' ist hier sicher.
- 10 Leutnant der Wachen. Angreifen! Bei ihm sind 10 SKW.
- F (wieder drin) Kleriker gibt 'Talisman von Mislaxa', weist auf Häuser der Rebellen hin.
- 11 'Wer hat euch geschickt' (die Rebellen natürlich). 'Willkommen in meinem Magie-Laden'.
- 12 Mit Bewohnern reden. Informationen über Palast, 'Clay Pass'. Auch sicher zum Rasten.
- 13 Trainingshalle der Rebellen (nicht für Magier). 'Rest' ok. Geschenk ein Short Sword+4.
- 14 Training für Magier durch Rebellen. 'Rest' sicher.
- 15 Hintertür des Palastes. 'Pick lock', dann greifen Wachen an, keine Magier dabei, und man kommt rein. Ohne Uniformen wie (8).
- 16 Blockierte ('Sealed') Türen, da kommt man nicht weiter.
- 17 Haus des Kommandanten.
- E Die Eingänge/Exits führen natürlich nicht in die Stadtmauer, wer will das schon, sondern nach draußen.



Palast von New Aurim, Ebene 1



Hier im Palast ist 'Rest' nicht möglich, weil (noch) dauernd ein riesiger Gong aus dem Keller ertönt. Man sollte in abgekämpftem Zustand lieber raus (bei 1, dort meist noch ein Kampf gegen ein paar Baaz) und bei den Rebellen in New Aurim rasten.

- 1 Hintertür des Palasts, nach (15) in New Aurim.
- 2 Haupttor, nach (8) in New Aurim. Gelegentlich versperrt.
- 3 Draconier und ein 'Dark Mage' greifen an, danach noch ein Aurak, der eine Tontafel zerbricht. Gut vorbereiten!
- 4 Wachposten. Tontafel zeigen, man wird geradeaus durchgeführt.
- 5 Uniformen der Palastgarde nehmen! 'Meldet euch bei den Draconier oben'.
- 6 Schloß zerbrechen, sonst kommt man nicht rein.
- 7 Etwa 8 'Black Puddings'
- 8 Wachstation ist neu (Journal #35), alles andere ziemlich heruntergekommen.
- 9 Treppe zur 2. Etage (10).
- 10 Treppe in den Keller.
- 11 Treppe zur 2. Etage (1).

Texte und Beschreibungen zu den Palast-Kellern

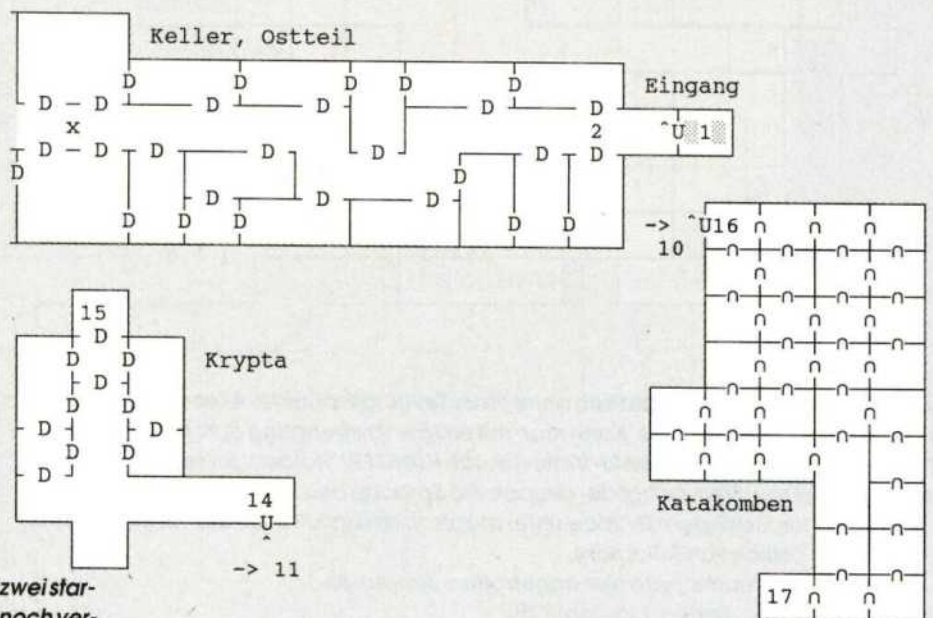
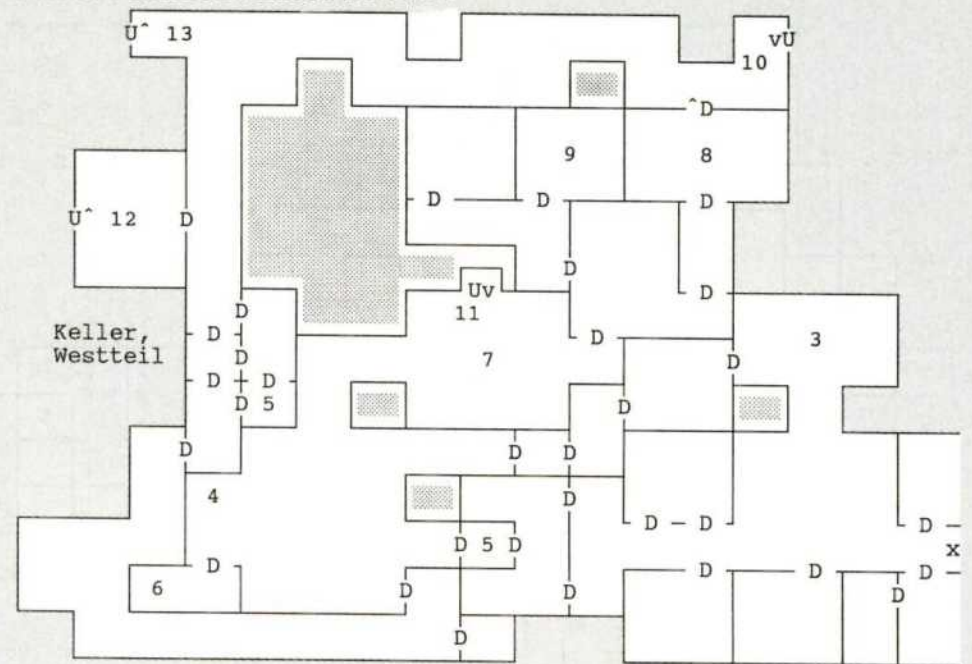
Betrifft man den Keller, folgen Draconier der 'Party'. Versucht man, umzukehren, harter Kampf mit zwei starken Gruppen von Draconiern aus zwei Richtungen, danach eine dritte Welle von vorn. Später nur noch versprengte kleine Trüppchen, die das Gebiet zwischen dem Tempel und dem Eingang unsicher machen.

- 1 Weg nach oben (Treppe 10 im Palast).
- 2 Hier gib's Zoff mit Draconiern, wenn man umkehrt. Vielleicht besser, diese Schlägerei gleich zu machen, Truppe ist frisch.
- 3 Tempel
- 4 Hier hängt ein riesiger Gong mit einer Chaos-Rune. 'Deface Rune', sie explodiert, und der Gong bleibt leise. Vier schwarze, ein grüner Drache greifen an. Danach 'Rest' hier möglich und im gesamten Palast zumindest nicht ausgeschlossen.
- 5 Wachen greifen an!
- 6 Hier kann man relativ sicher rasten.
- 7 Die restlichen Draconier haben sich zu einer Zeremonie getroffen. Erster Kampf: Enchanted Bozaks, zwei Auraks. Dann 'Enchanted Baaz & Kapaks'. Nach zweitem Kampf 'advance', die letzten Dracs, Thenol-Priester u. einen 'Dark Wizard' angreifen. Kampf gut vorbereiten! Im Norden geht's zur Krypta.
- 8 Ober-Priester verbrennt Bücher. Schwerer Kampf: 'Dark Wizard', Priester, 'Enchanted Auraks'. Der Oberpriester ist durch geheime Tür im Kamin im Norden getürmt. Im Kamin findet man einen 'Ring of Fire Resistance'.
- 9 Kleriker, fast verrückt vor Angst, greift trotzdem an. Beute ein 'Mace of Disruption'.
- 10 Treppe nach unten, zu den Katakomben (16).
- 11 Treppe nach unten, zur Krypta (14).
- 12 Treppe nach oben, endet im Zimmer der Königin!
- 13 Treppe nach oben, endet im königlichen Schlafzimmer.
- 14 Treppe nach (11) im Keller.
- 15 Leere Schatzkammer.
- 16 Treppe nach (10) im Keller.
- 17 Monster-Lager mit Schätzen. Helm+2, Hammer+2, Quarter Staff+2. DANACH greifen zwei Beholder und reichlich Spinnen an.

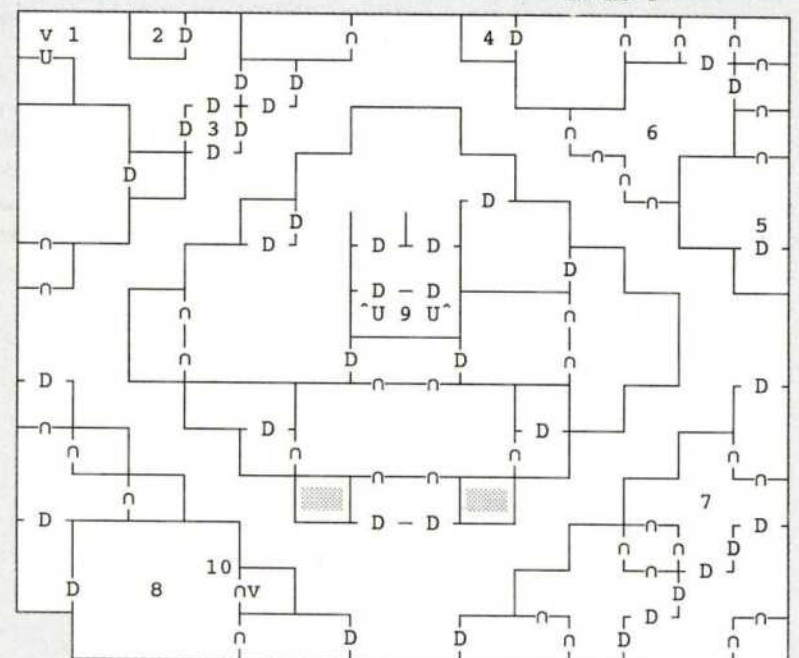
Texte und Beschreibungen zu den Ebenen 2 und 3

- 1 Treppe zur Etage 1, Treppe (11).
- 2 Hier liegen Thenol-Uniformen. Kann man verwenden.
- 3 Grunschka, Zwergen-Kämpferin Level 27, schließt sich an. Die Dame etwas besser ausrüsten und Pfeil & Bogen nicht vergessen!
- 4 Ein Schatz!
- 5 Vampire, Spectres und 2 Liches greifen an.
- 6 Drei 'Death Dragons'.
- 7 Liches, Mumien und Vampire. Beute 'Plate Mail+3'.
- 8 Viele große Otyughs (tolles Palast-Personal haben die ...)
- 9 Treppe rauf zur dritten Ebene.
- 10 Treppe runter zu Ebene 1, (9).
- 11 Treppe von Ebene 3 runter zu Ebene 2, dort (9).
- 12 Die Königin, meint 'Der König wird nicht auf euch hören'. Gibt Siegelring mit, um beim 'Jeweler' in Hawkbluff Hilfe zu sichern. Danach ist NIEMAND mehr anzutreffen, alle geflohen.
- 13 Geheime Tür DURCH die Kamine ('search', 'enter').
- 14 Königliches Schlafzimmer. Auch keiner da.
- 15 Geheime Treppe nach Keller (12).
- 16 Geheime Treppe nach Keller (13).

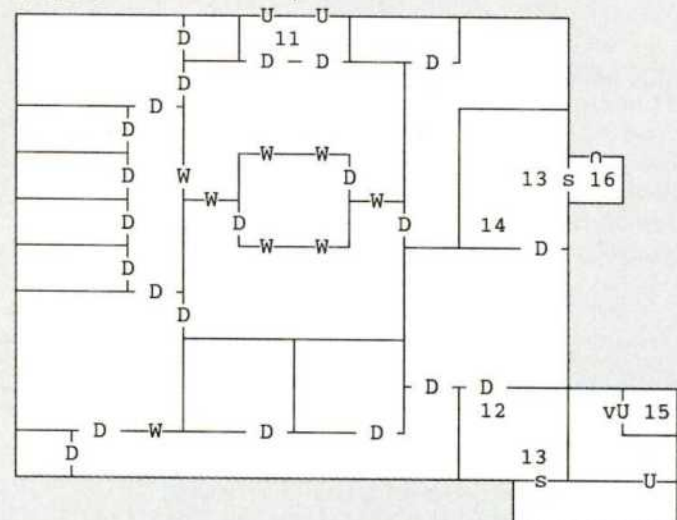
Keller des Palastes von New Aurim



Ebene 2



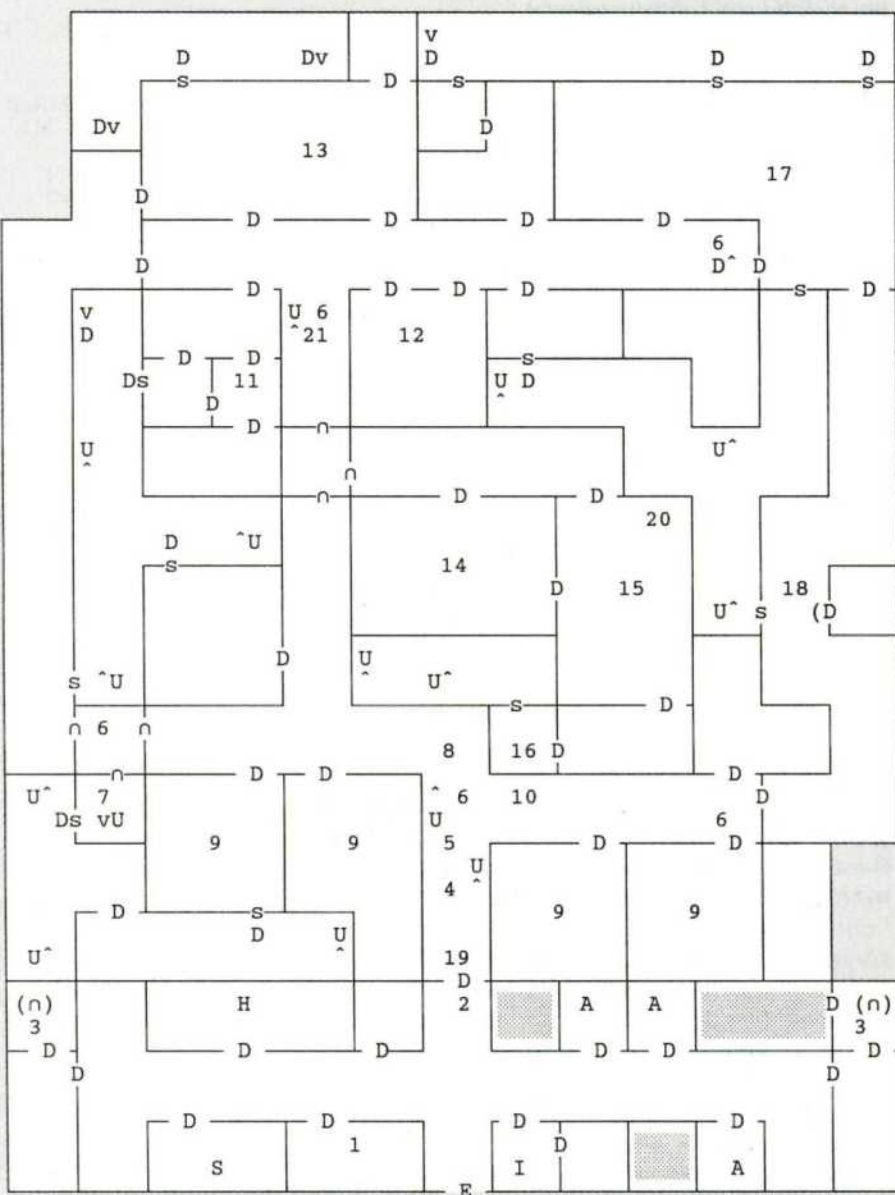
Ebene 3



Hawkbluff Village und Tempel, Etage 1

Wenn man die Siegelring der Königin in New Aurim noch nicht hat, kommt man hier nicht sonderlich weit. Dann ist die Tür zu (1) verschlossen, der Juwelier nicht da. In Hawkbluff und dem Tempel wurde eine andere Darstellung der Karten gewählt, da hier Türen und Durchgänge vorkommen, die in eine Wand führen, aber nicht auf der anderen Seite hinaus, sondern in ein anderes Stockwerk! Ein Traum für Architekten, aber beim Kartieren eher ein Alptraum. Daher sind in Hawkbluff D^, vD oder U^, Uv, die VOR einer Wand stehen, solche 'platten' Türen bzw. Treppenschächte rauf oder runter! Dazu gibt es Geheimtüren, die auf einer Seite wie eine normale Tür aussehen, auf der anderen Seite durch einen Leuchter getarnt sind. Die meisten davon kann man erst öffnen, wenn Davik befreit ist.

- 1 Der Juwelier sieht den 'Signet Ring' und bietet an, diverse Passierscheine zu fälschen, möglicherweise auch einen 'Release Pass' für einen Gefangenen. Den 'Keyhole Pass' nehmen und den 'Dungeon Pass'. Ein 'Release Pass' muß nicht sein. Wenn, dann für den Namen 'Davik' ausstellen!
- 2 Wachposten, man kommt nur mit einem 'Keyhole Pass' durch.
- 3 Hier wird 'Baton Pass' verlangt. Trandamere's 'Privateingang', auf der anderen Seite ein 'Incense Pass'.
- 4 Die Herberge ist sicher zum Rasten!
- 5 Treppenschacht rauf zu Etage 5, dort (1).
- 6 Wachstationen, nicht mehr besetzt nach Kampf mit Trandamere.
- 7 Tür runter ('platte Treppe') zum Gefängnis.
- 8 Wenn Wachen da sind, nur mit 'Lantern Pass' zu passieren.
- 9 Kasernen (meist leer).
- 10 Hier kommt man, wenn Wachen da sind, nur mit 'Sword Pass' durch.
- 11 Soldat verlangt 'Orders'. Bluffen oder angreifen!
- 12 Kapelle
- 13 Untote: Mumien, Zombies, Kleriker, 'Skeletal Warriors' (SKW).
- 14 Die 'Dining Hall'
- 15 Küche (wichtig!)
- 16 Brunnen
- 17 Reichlich Untote, Liches, Kleriker.
- 18 Magisch verschlossen! Sollte eigentlich der Ausgang sein...
- 19 Ausgang ist nach den ersten Kämpfen durch Eisentore versperrt.
- 20 Tür in der Wand - sieht aus wie der 'Durfbwaiter' im vierten Stock, in dem Trandamere das 'Book of Amrocar' verschwinden ließ (Wohin anders als in eine KÜCHE sollte auch ein Aufzug für Speisen führen?). Leider haben die Programmierer in der Version 1.0 von DQK geschlampt - wenn man das Ding öffnen will, dann passiert GAR NICHTS. Eigentlich sollte, nachdem man Trandamere in der vierten Etage das Fürchten gelehrt hat, hier das 'Buch von Amrocar' zu finden sein, und wohl auch ein Hinweis, wie man aus dem Tempel wieder hinauskommt.
- 21 Diese Treppe führt zu (8) im Niveau 1



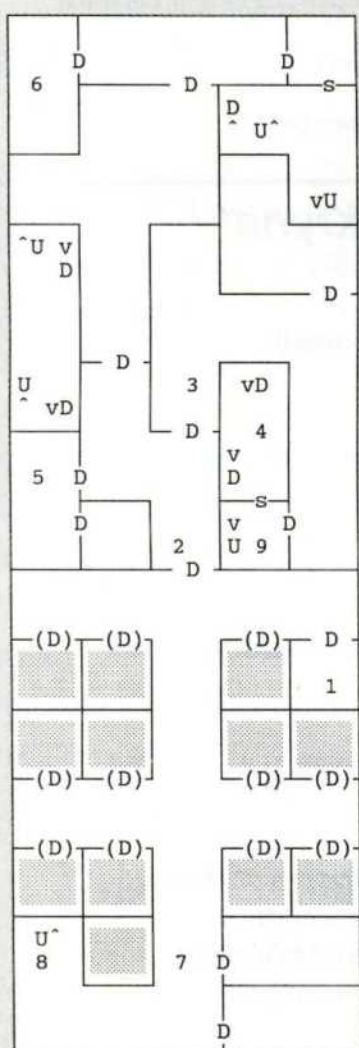
Gefängnis unter Hawkbluff und Katakomben

a) Gefängnis

- 1 Zelle von Davik, in die wird man geführt, wenn man den 'Release Pass' gefälscht oder erbeutet hat.
- 2 Nördlich von dieser Tür ist 'Rest/Fix' wenigstens TECHNISCH möglich, wird als Option angeboten, aber es kommen relativ viele Monster. Nach Sieg über eine Monstergruppe kann's reichen.
- 3 Trolls und Ettins greifen an.
- 4 Treppen zu den Katakomben.
- 5 Riesen-Fledermäuse
- 6 Hydras
- 7 Soldaten, mit 'Release Pass' für Davik. Kampf!
- 8 Treppe rauf zu Etage 1, zu (7) dort
- 9 Treppe zu den Katakomben, dort auch (9).

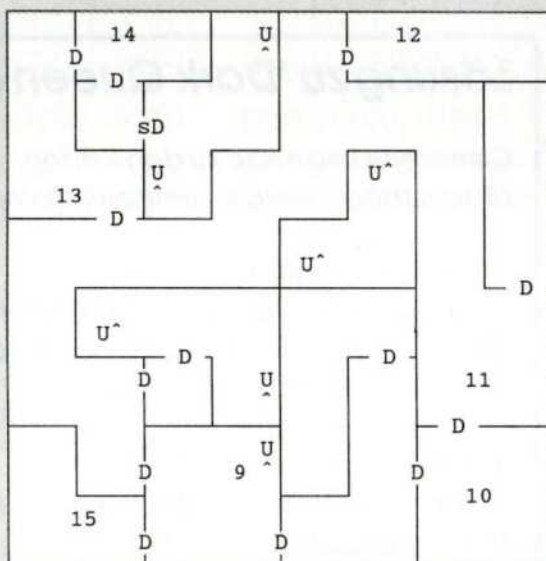
b) Katakomben

- 9 Treppe zum 'Dungeon', dort nach (9). Die anderen Treppen nach oben entsprechen naheliegenden Treppen nach unten im 'Dungeon'.
- 10 Reichlich Vampire! Dabei 'Vampire Mages', die mit 'Mirror Image' und 'Fire Shield' geschützt sind. Gut vorbereiten, speichern! Nach diesem Kampf ist 'Rest/Fix' möglich, relativ sicher.
- 11 Ettins und Zweiköpfige Trolle (zufällig?)
- 12 Drei 'Death Dragons' können mit Drachenlanzen 'bestochen' werden.
- 13 Ein 'Dark Wizard' und 'Shambling Mounds' (zufällig?).
- 14 Vierschwarze Drachen
- 15 Reichlich 'Spectres'. Die Höhlen der 'ortsfesten' Monster (10, 12, 14, 15) sind recht brauchbare Verstecke, um während der Erkundung von Hawkbluff zu rasten. Es ist hier auch noch möglich, wenn nach Trandameres Befehl 'Alle Leute im Tempel umzulegen' die Quartiere der Beamten in der zweiten und die der Offiziere in der dritten Etage nicht mehr sicher genug sind.

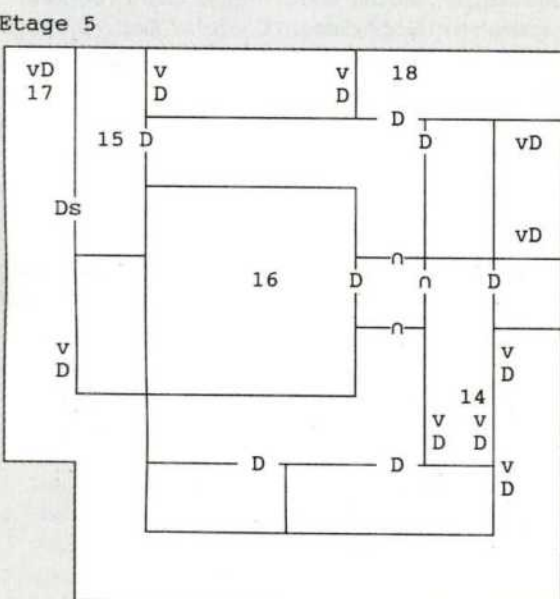


Gefängnis

Katakomben



Ziffern bezeichnen ortsspezifische Ereignisse.



Fortsetzung von S. 139

tauchen lassen, am besten ohne Rüstung. Kommt die Gruppe wieder bei (4) an und klettert runter, das 'Crylokon' noch einmal anwenden, damit die Puste unter Wasser nicht ausgeht. Hat man die 12 Eier und geht wieder nach Norden, versperrt bei (C11) eine riesige Menge Drachen den Weg. Denen die Dracheneier geben, ruhig stehenbleiben! Reichlicher Bonus an Erfahrungspunkten, und danach ist auch wieder Friede zwischen den See-Elfen und den Drachen.

Die Sahuagin haben aber noch ein As im Seestiefel - ein Trupp hat sich in die Gemächer von Prinz Lyzian eingeschlichen, unter Führung von Talhook, ihrem König. Diese Gegnergruppe ist stark, aber in Bezug auf Magie kann sie nur einige Priester vorweisen, mit einigen 'Lightning Bolts' ist rasch Ruhe, und die dankbaren Elfen spendieren noch eine Drachenlanze dazu. Danach bringen die Elfen - anscheinend in der Gestalt von Delphinen - die Gruppe zum Dorf Hizden auf Taladas.

Das Dorf Hizden auf Taladas

Hier kann man trainieren, Dinge identifizieren lassen und bei (1) sicher rasten. Das braucht man auch, denn nachdem man Ezra bei (3) das Crylokon mit der Nachricht Lyzians gegeben hat, gibt es bei (4) einen Kampf mit See-Drachen und Sahuagin. Ezra hat in Journal #37 der Gruppe geraten, zum alten Leuchtturm von Luminari zu gehen und den 'Keeper' auf der Spitze aufzusuchen. Er weist aber schon darauf hin, daß das nicht einfach sein wird.

Der Leuchtturm von Luminari

Dieses Gebäude hat elf Geschosse und zwei Keller, die man aber erst kennenlernt, wenn man irgendwo bei (O) das Loch im Boden übersehen hat und im tieferen Keller aufschlägt (ca. 2 bis 6

HP pro Nase). Fängt man an, den Turm zu erkunden, steht man bei (1) auf einer Art Tür-Plattform ('Porch'). Das wird später wichtig - wenn man nämlich alle Stockwerke bis zum zehnten erkundet hat, steht man im elften vor einer hundertprozentig verrammelten Tür und kommt nicht weiter. Die Gegner bis dahin sind nicht ganz problemlos, am gefährlichsten wohl die drei Magier bei (4) in Etage 6 und die Beholder bei (3) in Etage 7. Bei den Magiern wirkt ein 'Blade Barrier' echt bestechend, wenn der Kleriker eher damit fertig ist als der Magier mit seinem Zauber. Bei (13) in Etage 4 sind ein 'Long Sword' und Juwelen zu erbeuten, wenn man sich mit den 'Spectral Minions' anlegt, aber Achtung! Das Schwert ist verflucht. Hat man bei der Tür im Zentrum von Etage 11 alle Tricks versucht und geht zurück, trifft man eine Elfen-Frau, die unter einer versteinerten Gorgone (hier: Riesenkuh mit Fähigkeit zum Versteinern!) ihr Leben, mit den Worten 'It must be under the porch!' ("Es muß unter der Tür-Plattform sein" ausharkt.). Sie hinterläßt ein 'Long Sword+4' und 'Bracers AC2'. Man kann in der Etage 7 bei (6) die Teleporter ausschalten, dann ist's Kartieren einfacher. 'Unter der Tür' kann man Dinge aber nur finden, wenn man die Keller betritt, und das ist wegen der zusammengestürzten Treppen nach unten im Erdgeschoß NUR über das Loch im Boden bei (O) möglich.

"Kellerkinder"

Kommt man (unsanft) im zweiten Keller an, greifen bei (11) Horden von Otyughs und 'Purple Worms' von allen Seiten an, in zwei Wellen. Für diese Gegner gilt jedoch 'Mehr Masse als Klasse', und falls man noch etwas Magie übrig hat und nicht gerade auf dem letzten Loch pfeift, ist dieser Keller bald geräumt. Man kann noch einige kleine Schätze bei (12) einsammeln, rauf kommt man nur, indem man den etwas ekligen Haufen bei (11) erklimmt und sich zum Keller 1 emporzerzt. Dort sind auch alle Treppen ka-

putt, aber Teleporter T1 führt zur ersten Etage und T2 zum 'Penthouse' von Fastillon. T2 ist sehr schwer zu finden, ein Vorbeilaufen mit 'Search' genügt nicht, man muß schon davorstehen und mit 'Look' genau prüfen (geht wohl erst, wenn man die etwas bedrückte Dame in Etage 10 getroffen hat). Fastillon muß man in seinem Labor leicht anschreien, sonst hört er nichts. Er schlägt vor, Hilfe beim Huldervolk östlich von Trilloman zu suchen und das Orakel von Tengur in den Gräbern unter Kristophan zu suchen. Dafür gibt er der Gruppe zwei Schlüssel mit. Sein Tip zum Verlassen des Turmes ist schon etwas Besonderes...

Kristophan, die Stadt der Minotauren

Geht man nach Kristophan, findet sich die Gruppe erst vor einem Haus wieder, aus dem lautes Weinen klingt - eine uralte, potthäßliche Frau erzählt, durch einen bösen Zauber so geworden zu sein und nur durch einen Kuß erlöst werden kann. Man kann's versuchen, sie bleibt garstig. Kristophan selbst sollte man vollständig erkunden, ehe man bei (14) in der Taverne mit dem Dieb Selias spricht. Rasten sollte man in der Herberge in der Südostecke. Einige der Kämpfe sind gar nicht ohne, besonders bei (5) gut vorbereitet reingehen - zwei 'Dark Mages' haben ihre Zaubersprüche schon parat. Betritt man ein Haus von Minotauern nach dem ersten Rauswurf zum zweiten Male, kommt es zu nicht ganz einfachen Kämpfen mit Minotauern-Kriegern, denen auch Magier zur Seite stehen. Der Wahrsager bei (4) ist ein Bauernfänger, auch wenn stolz 'Das Orakel von Tengur' über seiner Tür prangt. Spricht man schließlich mit Selias und erzählt ihm über die Mission der Gruppe, weiß er einen Weg in die Katakomben. Dort kommt man aber schneller hin als gewünscht, denn Drachen greifen die Stadt an und man legt den Weg nach (9) zwischen einschlagendem Drachenfeuer zurück...

Diese Gräber bestehen aus einem

großen, zwei mittleren und mehreren kleineren Gebieten, die auf einer großen Karte erstaunlich gut zusammenpassen (Kunststück! Es sind Teile eines Geländes mit 28 x 28 Feldern, von dem eventuell einige Bruchstücke nicht gefunden wurden. Kartiert sind alle Felder, die man zum Erlangen des kompletten 'Orakels von Tengur' braucht.

Die Gräber unter Kristophan

Vom für Selias nicht versperren alten Tempel kommt man in ein Gewirr von Gängen, in denen man gleich Ärger mit den Kollegen von Selias bekommt - der Gute hat Ärger mit seiner Gilde, und die Brüder greifen bei (2) an. Gefährlicher sind die Magier und Krieger bei (7), und den zwei Gruppen von Magiern, Priestern und Kämpfern bei (8) sollte man nur gut vorbereitet ans Leder gehen. Dorthin kommt man durch eine geheime Tür im Süden des weitläufigen weißen Gebäudes, im Norden führt spiegelbildlich eine geheime Tür zum Teleporter T1.

Von T1 gelangt man in eine Serie von Schatzkammern, bei denen sich jedoch statt einiger Truhen 'Mimics', gestaltwandelnde Monster, eingeschlichen haben. Bei (16) ist ein Schlüssel zu finden, den man bei (12) eintauschen kann gegen ein Stück vom Orakel. Die 'Schwarzen Puddinge' bei (17) nicht nahekommen lassen, die können im Nu aus einer 'Plate Mail+3' eine ganz normale 'Plate Mail' machen - und die auch noch auflösen! Mit Feuer angreifen, gegen alles andere sind sie immun. T2 führt zu (19), dort verlangt das 'Spectre' eines Steuereinkommers Tribut. Gleich einen auf die gierigen Pfoten hauen, aber gut vorbereiten, denn das 'Spectre' ist nicht allein. Der Teleporter T9 dahinter führt, wie viele andere im Gebiet, vor die Krypta nach T9a. Im Eingangsgebäude zur Krypta bei (10) kann man gefahrlos rasten, mit dem 'Golden Key' von Fastillion öffnen. Im Gebiet der weißen Säulen kann 'Rest/Fix' ungestört klappen, die zufällig auftretenden Gegner sind aber

nicht sehr gefährlich.

Einige Teleporter sind zweiseitig, z.B. T4 und T6. T6 führt, aus dem inneren einer hohlen Säule, zum 'Spielplatz' eines 'Lich', der der Gruppe im Stil eines Showmasters Monster serviert. Vorsicht vor den Vampiren (öfter speichern!). Die Tür bei (29) lässt die Gruppe nur nach Norden durch, daher hier nur gut ausgeruht reingehen! Das 'Circlet of Gold', das man bei (33) erkämpft, kann man bei (22) günstig eintauschen. Den 'Lich' selbst erwischt man bei (34), am besten gut vorbereitet, und findet dahinter einen Teleporter T9.

Mit einer Leiter vom Norden der Krypta aus gelangt man in ein kleines Gebiet, in dem man gegen das 'Circlet of Gold' eine Teil des Orakels erhält und (eventuell zufällig) einen 'Fine Long Bow'. Vom Eingang zur Krypta kommt man über (23) und (24) zu einer Kammer, in der man auf ein starkes Aufgebot von Untoten trifft. Vampire vorrangig angreifen! Richtig gefährlich sind die ZWÖLF Vampire und vier 'Spectres' bei (28), die von allen Seiten angreifen. Vorher speichern, Kampf gut vorbereiten und mit Feuer (bzw. 'Turn' vom Kleriker) dem Spuk ein Ende bereiten. Eventuell findet man auf dem Rückweg bei (27), zwischen den Trümmern des Königssarges, das letzte Stück des Orakels.

Teleporter-Trouble

Beim Teleporter T7 im Vampirlager warnt ein Schild vor dem Betreten, er führt ins 'Maze of Columns', den 'Irrgarten der Säulen'. Dort gibt es ein nach dem ersten Eindruck riesiges Gebiet, das ist aber gar nicht so groß - es scheint sich 'in sich selbst' zu falten, mit einigen Endlos-Sequenzen, wenn man z.B. nach Norden geht. Es gibt einige sehr brauchbare Schätze, bei (7) muß man eine Truhe mit dem 'rostigen Schlüssel' von Fastillion öffnen und findet einen 'Gürtel für Riesenkräfte' und 'Eyes of Petrification'. Die sind VERFLUCHT und versteinern NICHT den Angeblickten, sondern den Träger. Der Teleporter bei (3) ist NUR auf

dem Weg von Norden nach Süden zu finden, er führt nach T9a bei der Krypta.

Beim Ausgang aus dem Gräberkomplex schlägt einer der Kleriker vor, das Orakel zurückzulassen. Gute Idee - nur hat Selias, der bis dahin zuverlässig mitgekämpft hat, es gemopst, es explodiert in seiner Hand.

Das Tal des Huldervolks

Dieses Tal findet man östlich von Trilloman, wenn man eine Passage zwischen Bergen entdeckt und auf die Frage, ob man sie erkunden will, mit 'Yes' antwortet. Dann wird die Gruppe unter Einfluß eines Zaubers zum 'Hereinwandern' in dieses Tal gezwungen, in dem es zwar keine Kämpfe gibt, aber man durch HUNGER dauernd Hit-Punkte verliert. Gegend erkunden, die Begegnungen (2) und (3) können auch zufällig woanders ablaufen. Horchen, Lernen. Falls man sich die Worte der Hulder-Sprache nicht genau merkt, findet man sie jederzeit bei Journal #29. Trifft man endlich bei (7) auf König und Königin der Huldervolks, verlangen die als Aufgabe vor Verlassen des Gebietes, die Blätter an der 'Mutter der Bäume' (8) zu zählen. Das kann man machen, wenn man aber das Resultat bei (7) wieder meldet, erhält man den Auftrag nochmal -dann einfach ALLE Blätter bis auf eins abrupfen! Diese Zahl wird dann, notgedrungen, akzeptiert. Die Gruppe erhält einige brauchbare Waffen, dazu den 'Ring of Deception' und die 'Iron Dragon Scale', die nur im 'Inventory'-Menü auftreten. Der Ring demaskiert Draconier, die sich als Menschen tarnen, und die 'Iron Dragon Scale' wird man später im Spiel einem echten Drachen anbieten. Elea, die der Gruppe am Anfang geholfen hat, bittet, ihre Mutter zu finden. Das kann man ja mal bei der Alten vor Kristophan versuchen, einfach ihren Namen nennen...

Auf dem Weg nach Thenol trifft man auf eine Abteilung Soldaten, die angreifen (und geschlagen werden). Ihre Uniformen kann die Gruppe verwenden, nur damit kommt man bei (8)

oder (15) in den Palast hinein. Auch bei den Wachposten (1) kann man später Uniformen ergattern, eventuell im Raum hinter den Wachen aufsammeln. Beim Eintreten in die Stadt ist eine 'Aura des Bösen' spürbar. Tempel sind von Untoten überrannt (übler Kampf gegen Vampire bei (4)), und in den Straßen werden Menschen gewaltsam für den Tempel und dessen Armeen von Untoten rekrutiert. Diese 'Temple Pressgangs' trifft man westlich von (5).

New Aurim, die Hauptstadt Thenols

Der 'Enchanted Sivak', der sie führt, ist gefährlich - er explodiert wie ein 'Meteor Swarm', wenn man ihn tötet. Das kann man aber auch gegen Feinde einsetzen, wenn diese korrekt stehen. Leider sind Draconier gegen Sivak-Feuer ziemlich unempfindlich. Die befreiten Gefangenen geben den Hinweis, einen Mislaxa-Kleriker in der Taverne (F) aufzusuchen und zu befragen. Der fordert die Gruppe auf, die Geiseln zu befreien - die findet man, logischerweise, im Gefängnis, bei (9). Der Kampf dort wird wegen des 'Enchanted Sivak' etwas kompliziert, mit etwas Geschick kann man seine Explosion aber gegen die umstehenden Priester und Krieger (Nicht-Draconier) nutzen. Nach dieser Befreiung erhält die Gruppe einen 'Mislaxa Talisman' und kann von nun an die Orte (T) sowie (11) bis (14) bei den Rebellen zum Rasten und Trainieren nutzen. Günstig zum 'Wiederaufladen' nach Expeditionen in den Palast.

Palastrevolution

Im Palast ist zunächst das Rasten nicht möglich, weil dauernd ein riesiger Gong aus dem Keller ertönt. Daher erst das Erdgeschoß (Ebene 1) erkunden, dann im Keller für Ruhe sorgen. In Ebene 1 gibt es bei (3) einen ernsthaften Kampf, da ist ein 'Dark Mage' dabei, also ordentlich vorbereiten und, falls angeschlagen, zurück nach

draußen. Gelegentlich greifen am Ausgang kleinere Draconier-Trupps an, und manchmal wird man zwar eingelassen (bei (1) oder (2) in Ebene 1), muß aber erst noch mit einem Wachtrupp fertigwerden. Das sind aber meist nur 'Baaz' und 'Kapaks'.

Die Katakomben

In die Keller möglichst nur gut ausgeruht reingehen. Eventuell gibt es eine einfachere Möglichkeit, die Draconier im Keller zu schlagen, aber beim Erkunden eines solchen Spieles für eine Beispiellösung ist es immer wichtig, einen RÜCKWEG anzugeben. Wenn man das etwa bei (2) versucht, weil die Dracs der Gruppe unangenehm dicht folgen, kommt es zu einem harten Gefecht mit zwei Truppen von Draconiern, von zwei Seiten, dann nochmal ein Haufen von vorn. Ist wahrscheinlich günstig, diesen Kampf im gut ausgeruhten Zustand

anzugehen! Nach der Niederlage der Draconier bei (2) bleiben nur noch einzelne kleine Trupps, die auf dem Weg zwischen dem Eingang und (x) lauern. Bei (4) sollte man den störenden Gong unbrauchbar machen, fünf Drachen greifen an, aber danach kann man in der Nähe bei (6) recht gut rasten. Den Kampf bei (7) gegen Haufen von Draconiern (zwei Wellen) und eine Truppe von Thenols mit einem 'Dark Wizard' dabei unbedingt erstklassig vorbereiten, vorher speichern (für alle Fälle). Wenn ein Aurak zum ZWEITEN Male fällt und 'in neuer Form wiederaufsteht', dann kann man sich auch gefahrlos von ihm entfernen - er greift nicht von hinten an, rührt sich auch nicht mehr vom Fleck, wirft aber mit Feuer um sich, bis er explodiert. Am besten nach diesem Kampf bei (6) rasten, denn verfolgt man die Priester nach (8), sollte man gleich wieder sehr gut gewappnet sein, auch die Gegner dort sind sehr stark, 'Enchanted Auraks', ein 'Dark Wizard'





und ein Haufen Priester versuchen, die Flucht des Oberpriesters nach Norden zu decken. Der ist durch eine Geheimtür im Kamin getürmt, hat aber einen 'Ring of Fire Resistance' liegen gelassen.

In der Krypta - von (11) nach Norden zu erreichen - ist NICHTS los (vielleicht wurde ja eine geheime Tür übersehen?), aber in den Katakomben, die man hinter (10) betritt, findet man Schätze in einem Monster-Lager bei (17), und die 'Hausherren' kommen unmittelbar darauf zurück, zwei Beholder und Spinnen. Weiterhin findet man in der Nordwestecke des Kellers zwei geheime Treppenschächte zu den königlichen Gemächern.

Die Ebenen zwei und drei des Palastes bieten wenig Kämpfe, alles scheint im Verfall begriffen zu sein, und die paar Untoten bei (5), (6) und (7) sind mit etwas Vorbereitung und guter Strategie nicht zu schwierig. Ein hoher Kleriker kann sogar einen 'Lich' mit seinem 'Turn'-Zauber erledigen, das wäre ein Argument dafür, einen Menschen als NUR-Kleriker mitzunehmen. Bei (3) trifft man auf eine fähige Zwergen-Kämpferin, die sich anschließt und tapfer gegen die Draconier mitkämpft (besser ausrüsten, die Gute!). In der dritten Etage gibt es keine Kämpfe, bei (12) sollte man mit der Königin sprechen, die (im Gegensatz zum König) Trandamere mißtraut und

der Gruppe ihren Siegelring mitgibt, um in Hawkbluff die Hilfe des Juweliers zu sichern. Nach dieser Episode findet man NIEMAND mehr im Palast und sollte sich nach Hawkbluff wenden.

Hawkbluff, mit dem Thenol-Haupttempel

In den Tempel kommt man bei (2) nur mit einem 'Keyhole Pass' durch, und den erhält man, perfekt gefälscht, vom Juwelier bei (1), wenn man den 'Signet Ring' der Königin vorweist (also erst nach New Aurim hierher). Die Karten mußten in einem größeren Maßstab gedruckt werden, da hier Türen und Durchgänge vorkommen, die IN eine Wand führen, aber keineswegs auf der anderen Seite hinaus, sondern in ein anderes Stockwerk! Ein Traum für Architekten, aber beim Kartieren ein wahrer Alptraum. Daher sind D^, vD oder U^, Uv, die VOR einer Wand stehen, solche 'platten' Türen bzw. Treppenschächte rauf oder runter! Auch die Geheimtüren, die auf einer Seite wie eine normale Tür aussehen, auf der anderen Seite durch einen Leuchter getarnt sind, machten die größere Darstellung unbedingt nötig.

Beim Wachposten (6) kommt man nach Norden oder Osten nur mit einem weiteren 'Pass' vorbei, also zu den Treppen bei (4), danach (5), den Tempel erkunden! Die Treppe (4) führt direkt nach Etage 5, kommt dort bei (14) raus. Erkundet man diese Tempeletage, wird die üble Atmosphäre eindringlich geschildert. Da 'überzeugen' böse Kleriker alte Leute, den untoten Armeen "beizutreten", damit nicht ihre Kinder zu den Untoten "rekrutiert" werden...

Das schreit förmlich danach, einzuschreiten. Anschließend gibt es reichlich Kämpfe mit Wachposten und umherstreifenden Gegnern. Aber irgendetwas 'Pässe' braucht man dann nicht mehr. In Etage 3, in den Zimmern der Generäle (13), kann man rasten, auch in den Katakomben und im nördlichen Teil des Gefängnisses. Die Rast im Ge-

fängnis oder in den Katakomben ist recht unsicher, aber die störenden Gegner sind meist nicht zu stark, nur gelegentlich muß man sich gegen einen 'Dark Wizard' und einen Haufen 'Shambling Mounds' durchsetzen. Wenn man da erst nur den Zauberer und dann erst die recht unbeweglichen 'Mounds' angreift, am besten OHNE Magie-Einsatz, ist das keine große Gefahr und erhöht die nötige Zeit für 'Rest' nicht. Nach den ersten Kämpfen werden die Türen bei (2) und (3) im Erdgeschoß durch eiserne Gitter verschlossen, man kommt so zunächst nicht aus dem Tempel hinaus. Wesentlich ist wahrscheinlich der Kampf bei (15) in Etage 5, vor dem Draconier und Kleriker über eine 'Expedition nach Blackwater' sprechen. Diese Information deutet auf die wahrscheinlich nächste Episode des Spiels hin.

Sackgasse...

Wenn man Hawkbluff gut erkunden will, am besten bei (4) in der Etage 2 den 'Release Pass' für Davik erbeuten, sich durch die Wachstation (6) in Etage 1 zur Treppe (7) zum Gefängnis durchkämpfen und dort Davik befreien - er kann der Gruppe anschließend den Weg zu allen Orten deuten und die geheimen Türen öffnen, die durch Leuchter getarnt sind. Die 'schnelle Lösung' stürmt gleich ins vierte Stockwerk (vom fünften durch die westliche Tür bei (14) runter) und stellt dort bei (6) Trandamere. Kampf dort gegen einen 'Dark Wizard', reichlich Kämpfer und einen 'Aurak', danach wird Trandamere verfolgt. Zweimal stellen sich Bakhali-Gruppen und Draconier in den Weg, bei (7) und (8), dort flieht Trandamere durch einen Teleporter

(der explodiert, man kann nicht folgen).

Nach diesem Kampf schließt sich - falls er noch nicht dabei ist - Davik der Gruppe an und zeigt Richtungen und geheime Türen. Trandamere hatte das 'Buch von Amrocar' bei sich, das er in einer Art 'Speiseaufzug' ('Dumbwaiter') verschwinden ließ und sofort seine Untergebenen beauftragte, es zu suchen. Geht man in die südliche Ecke des Raumes (6), kann man den Schacht des Aufzuges hinter einer Tür erkunden. Folgt man nach einiger Überlegung dem Schacht in die Küche in Etage 1 (15), wohin sollte denn auch ein Speiseaufzug führen, so findet man auch in der nordöstlichen Ecke, bei (20), eine kleine Tür. Versucht man jedoch, diese zu öffnen, so passiert gar nichts.

Nach Prüfung aller möglichen und unmöglichen Ecken in allen sieben Etagen des Tempels, Herumschlagen mit endlosen Monsterhaufen, so daß sie in den Gängen eigentlich schon bis unter die Decke liegen müßten, GING ES IMMER NOCH NICHT WEITER! Und da in der Küche, in der sowohl die Logik als auch die blanke Elimination anderer Optionen die Lösung vermuten ließen, NICHTS passierte, nicht einmal mal die Meldung, daß da nichts wäre, ROCH DAS EINFACH NACH EINEM PROGRAMMFEHLER!

Und ein Anruf bei US GOLD in Birmingham bestätigte das. Wer also ebenfalls 'seine' Gruppe nahezu ewige Zeiten durch den Hawkbluff-Tempel gejagt hat, schicke sein Original-Programm an

USGOLD Ltd.,
Units 2/3 Holford Way
Holford, Birmingham, B6 4BR
United Kingdom

und er (oder sie) wird eine korrigierte Version erhalten, mit der laut Angabe von US GOLD mit dem letzten 'SAVE' weitergemacht werden kann. Die sehr kompetenten Leuten der 'Hotline' meinten zwar, der Fehler trete nur auf einigen Computern auf, aber die komplette fragliche Sequenz wurde auf fünf Maschinen getestet, je einem 286/16, 386sx/25, 386/25 und 386/33 sowie 486/33 unter MS-DOS 3.3, MS-DOS 5.0 und DR-DOS 5.0. Sogar EGA und VGA wurde ausprobiert. Bei allen das Gleiche. Da fragt man sich, auf welchen Maschinen das KORREKT laufen soll.

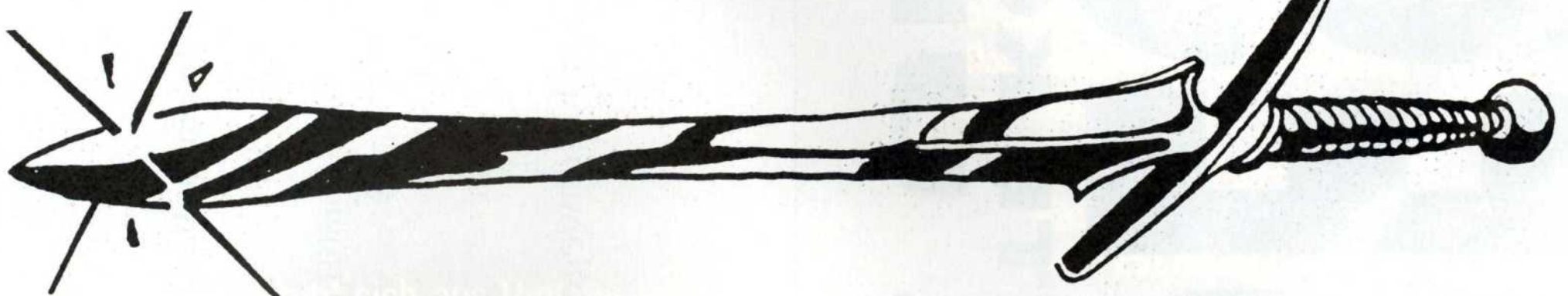
Bezüglich deutscher Adresse am besten einen Aufkleber beilegen. Und auf dem grünen Zollinhalts-Zettel vermerken: 'Defective Computer game. For FREE Warranty replacement!'

Notausgang

Weiter kann daher die 'Dark Queen' nicht gelöst werden. Falls jemand dennoch gleich weitermachen will, kann er (oder sie) sein Spiel vor der mittleren Tür (2) im Süden von Level 1 (ist versperrt) speichern und dann im SAVEGAMx.QSV die Bytes 073h auf 01 zu setzen (Buch von Amrocar ist da) und die Koordinate in Byte 401h von 0D auf 0E - und man steht draußen! Nicht unbedingt die feinste Methode, und es kann auch nicht garantiert werden, daß anschließend noch alles mit rechten Dingen zugeht.

Der Rest der Lösung wird natürlich in einer der nächsten ASMs oder Specials nachgeliefert, bis dahin trotzdem viel Spaß mit der 'Dark Queen'... ■

H. J. Waldow/man



**Ein Stückchen ASM
abgreifen ...**

...
**mit Eurem
SECRET
SERVICE**

SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort et cetera - p.p.

Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum **SECRET SERVICE** wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...

**ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE**

* Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,- DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!

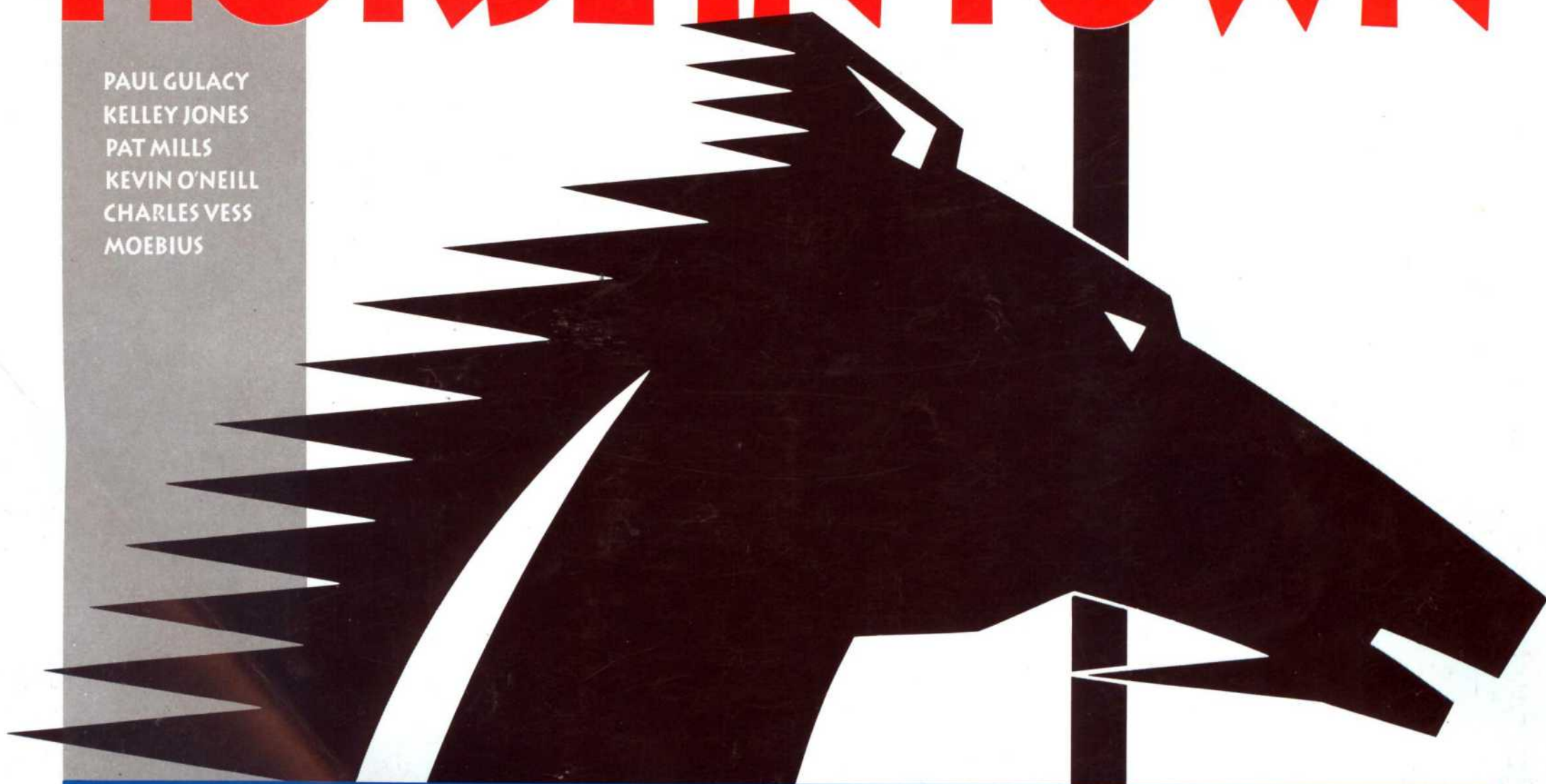
CONCRETE
DHP
MARSHAL LAW
NEXT MEN
CHEVAL NOIR
THE MASK
STAR WARS
INDIANA JONES
THE THING
TERMINATOR
JAMES BOND
HARDBOILED
JOHN BOLTON
BRIAN BOLLAND
JOHN BYRNE
GEOF DARROW
PAUL CHADWICK
JOHN HIGGINS
CAM KENNEDY
DOUG MOENCH
MATT WAGNER
DAVE GIBBONS
EDDIE CAMPBELL
DAN BARRY
FRANK MILLER



INTERNATIONAL

THERE IS A NEW HORSE IN TOWN

PAUL GULACY
KELLEY JONES
PAT MILLS
KEVIN O'NEILL
CHARLES VESS
MOEBIUS



BACK THE WINNER! GO DARK HORSE!